9/95 CYBERMEDIA **Mario World 2: Neue Infos zu Yoshi's Island** öS 45,- / sfr 5,90 / Lit 8400,- / fmk 27,- hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- / ptas 675,- DM 5,90

MAN!AC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE



Super Nintendo Special

300 Spiele im Kurztest

82% Castlevania – Vampire's Kiss

3DO-Extra

ALLE Neuheiten bis Ende 95

20 Spieletests zur Deutschland-Premiere

Die totale Übersicht

32-Bit-Report

300 Spiele für Deutschland

Die Highlights der Next Generation

Warhammer 40K: 32-Bit-Kreuzzug im Weltall

87% Rayman

NEU Street Fighter α

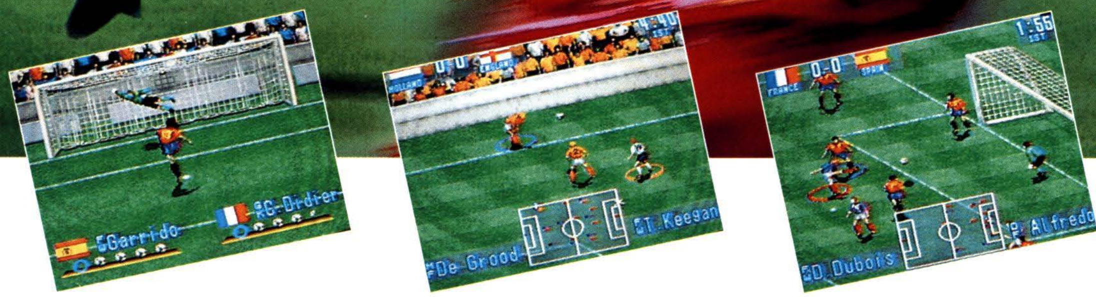
68% Saturn-Shinobi

Core Design

09

4 398044 105901





KONAMI®

SuperstarkerVideospieleSpaß

Die SNES-Fußballsensation

26 National-Teams. Realistisch genau. Das Game, das neue Maßstäbe setzt.

Du fragst Dich: "Was hat das Game, was andere nicht haben?" Wir sagen es Dir: Riesige Sprites, digitalisierte Spieler und Bewegungen. Das heißt: Echte Spielertypen, keine mickrigen Einheitskicker. Du erkennst sie alle wieder: dunkelhäutige Holländer, Kolumbianer mit Löwenmähne, die deutschen Sturmspitzen. Alles ist möglich: Flugkopfball, Fallrückzieher, Doppelpaß, direkt verwandelte Ecken, harte Tacklings ...
Tolle Optionen: Weltmeisterschaft, Elfmeterschießen, Training, Scenario-Modus, Wiederholung der Torschüsse in Zeitlupe, Abseitsfalle und vieles mehr. Extrem gute Steuerung für Kurzpaß, Flanke, Hackentricks. Wähle die Taktik für jeden Mannschaftsteil. Du bist echt dabei, dafür sorgen die gröhlenden Fans mit Sambatrommeln und der Live-Kommentar des Reporters.
Die fesselnde Stadionatmosphäre wird Dich umhauen.
Noch nicht überzeugt?



Das schreibt die Fachpresse:

SUPER PRO 2/95:
„Dies ist das beste Fußballgame des Jahrzehnts". Wertung: 91 %

MEGA FUN 2/95:
„ ... technisch brillant ... perfekt spielbar ... unglaublich realistisch ...".
„ ... eines der besten Konsolen-Sportgames überhaupt ...". Wertung: 90%

PLAYTIME 3/95:
„ Hut ab vor KONAMI, International Superstar Soccer gehört zweifelsohne in den Olymp der besten Sportspiele". Wertung: 90%

VIDEO GAMES, Dirk Sauer 3/95:
„ ... für mich eindeutig das beste SNES-Fußballspiel auf dem Markt". Wertung: 86%

NINTENDO FUN VISION 3/95:
„Realistischer kann man auf dem Super Nintendo kaum Fußball spielen".
Gold-Funny-Award

NEU!

DM 139,95







VIDEO GAMES CLASSIC

PLAY TIME STAR

KARSTADT

KONAMI Videospiele: Adventure – Action – Fun – Intelligenz – Sport gibt`s für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Deutschland) GmbH, 60406 Frankfurt am Main, Postfach 560 180, Telefon 069 / 95 08 12–0, Telefax 069 / 95 08 12–77

F&P 95/070



WER WILL MARIO?

Die japanischen Konsolenhersteller brüten über dem Spielbrett. Großmeister Nintendo hat seinen Zug gemacht und einen Wachsmalkreiden-Mario auf das Spielfeld losgelassen. Hüpft der Klempner ohne zu stolpern durch die 32-Bit-Sensationen, kann Nintendos Ultra 64 nur noch ein Streik der Fertigungsarbeiter stoppen: Wer Weihnachten Mario spielt, mit dem darf man 1996 als Ultra-64-Kunden rechnen. Und vielleicht sogar noch ein paar Virtual Boys unterjubeln...

Die amerikanische Seite des Großkonzerns wird der deutsche Spieler im Herbst 1995 nicht erleben. Weder "Doom", noch "Mortal Kombat 3", noch "Killer Instinct" und wahrscheinlich nicht einmal "Comanche" – keinen der potentiellen und reellen US-Millionenseller bekommen wir hierzulande mit. (Selbst "DK Country 2", eigentlich von Nintendo USA, ist eine europäische Entwicklung – Amis haben damit nix zu tun).



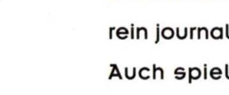
Ein Junior-Klempner gegen alle 3D-Vehikel, Rennautos und Flugzeuge, Panzer und Motorräder, kein Blut, kein Feuer und garantiert kein spitzer Gegenstand. In Deutschland spielt sich nicht nur ein Duell der Preise, sondern auch der Spielinhalte ab.

Hüpft Mario daneben ("brillantes Spiel" meint Martin, "...ich würd's trotzdem nicht spielen" hält Winnie dagegen), bleibt Nintendo noch eine letzte Chance – mit einem preis- und termingerechten U64-Launch.

Weil wir aber jetzt schon wissen wollen, ob Mario für Nintendo die nächsten Jahre rettet, fragen wir alle, die uns lesen (Ja, auch die Prügel-Monster da hinten in der letzten Reihe!), was sie vom Comeback des Jahres halten. "Klar, auf Mario spare ich schon jetzt!" oder "Nö, der Opa kann mir gestohlen bleiben!". Unter allen Einsendern verlosen wir das erste Ultra 64, das wir (voraussichtlich Anfang 1996) in die Hände bekommen. Nein halt, das zweite! Das erste müssen wir aus rein journalistischen Gründen selbst behalten.

Auch spielende Industrie-Insider sind von der Verlosung nicht ausgeschlossen – macht alle mit, dann bringen wir pünktlich zur Mario-Einführung die erste Hochrechung.

THE MANIACS



Für die Teilnahme könnt Ihr auch jede normale Postkarte oder einen Brief verwenden. Das Stichwort "Mario Ja" oder "Mario Nein" sollte dabei schon auf dem Kuvert vermerkt sein. Mehrfacheinsendungen sind zwecklos, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Einsendeschluß ist der 20. September 1995.

HERBST 1995
WER SPIELT MARIO?



Ich spiel's! ☐

Ich spiel's nicht! ☐



Name, Vorname:

Straße, Hausnummer:

PLZ, Wohnort:

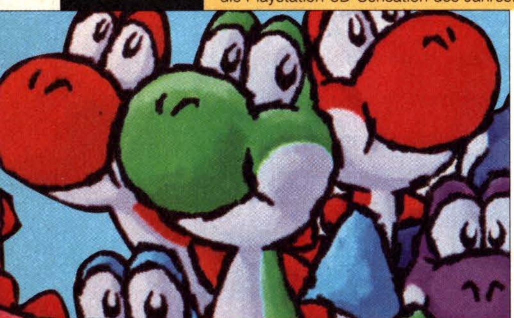
Alter:

Coupon ausschneiden und einsenden an: Cybermedia Verlags GmbH, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

MAN!AC



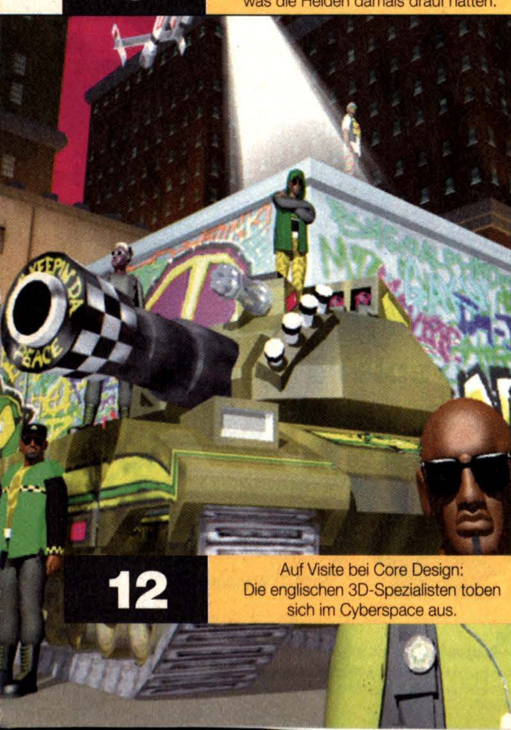
20 Space Marines in der Offensive: MAN!AC berichtet exklusiv über "Dark Crusaders", die Playstation-3D-Sensation des Jahres.



18 Yoshi's Island steckt voller Gefahren: Baby-Mario und sein Dino-Kumpel entdecken auf der Spielspaß-Insel neue Talente.



6 "Street Fighter alpha" zeigt die harte Jugend von Ryu & Co. Erfahrt, was die Helden damals drauf hatten.



12 Auf Visite bei Core Design: Die englischen 3D-Spezialisten toben sich im Cyberspace aus.

NEWS

IMPORT-TESTS

FEATURES

MEDIEN

RUBRIKEN

PRESENTS

TESTS































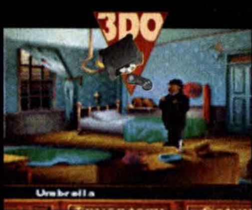






























FLASH FROM THE PAST

Street Fighter



Zurück zu den Wursteln: Der jüngste Sproß der erfolgreichen Prügel-Serie spielt zeitlich vor "Street Fighter 2". Was Ryu & Co. damals drauf hatten, wollen wir Euch hier verraten.

Ein Jahr ohne neues "Street Fighter"-Sequel ist wie Vega ohne seine Gesichtsmaske. Nachdem die amerikanische Capcom-Niederlassung mit der "Movie"-Edition (siehe letzte MAN!AC) in die Spielhalle kam, veröffentlicht das Mutterhaus einen Monat später den heiß ersehnten Nachfolger der letzten "Super"-Platine. Da die Japaner noch immer nicht bis drei zählen können, geht Ihr jetzt bei "Street Fighter Alpha" auf Konfrontationskurs. Praktischerweise schließt die Geschichte des Spiels nicht an das letzte Turnier an, sondern spielt zur Jugendzeit von Ryu und seinen Freunden – die Gerüchteküche um einen dritten Teil mit Polygon-Grafik kann also weiter brodeln.



Die Kraft moderner Amphetamine: Schon in jungen Jahren einen Body wie Schwarzenegger.

Obwohl noch etwas grün hinter den Ohren, sind alle Charaktere mit Muskelpaketen gesegnet, bei denen selbst Arnie neidisch würde. Den furchterregenden Sagat kennt Ihr bereits aus den Vorgängern, die Sympathieträger Ryu, Ken und Chun-Li haben sich ebenfalls engagieren lassen. Auch Bushin-Ninja Guy ist kein Unbekannter – mit ihm durftet Ihr bereits die Hinterhöfe von "Final Fight" aufmischen. Neben den Oldies hauen sechs Newcomer auf den Putz: Der breiteste Oberkörper und die häßlichste Gesichtsmaske gehören zu Sodom, der nach mächtigen Verbündeten sucht, mit denen er die Menschen unterwerfen kann. Charlie, ein Knochenbrecher mit Intellektuellen-Brille, hat nicht nur eine Frisur wie sein Kumpel Guile, er macht auch ähnliche Faxen. Der grinsende Adon wiederum ist nur auf ein Duell mit Sagat aus: Nachdem Ryu den Hünen an der Brust verletzt hat, sieht Adon seine Chance, den brutalen Unterweltboß endgültig unter den Teppich zu kehren. Auch Birdie gehört nicht zu den pazifistischen Typen. Obwohl geistig etwas minderbemittelt habt Ihr es mit einem gefährlichen Gegner zu tun: Trotzt Ihr seinem rechten Haken, legt er Euch seine Panzerkette um den Hals. Chun-Li schließlich bekommt Unterstützung von Rose, einem Fotomodell mit reizvollen Klamotten und endlos langen Beinen.



Rose entspricht dem gängigen Schönheitsideal, reagiert aber ziemlich energisch auf plumpe Anmache.

Was Steuerung und Optionen betrifft, gleicht "Alpha" größtenteils der letzten "Turbo"-Variante: Mit den üblichen Joystick-Kommandos führt Ihr Feuerbälle, Flash-Kicks, Power Slams und Sonic Booms aus, die Kombination für die einzelnen Super Combos (in drei Stufen erhältlich) stammen ebenfalls von "Turbo". Was die Grafik betrifft haben die Capcom-Designer zumindest im Vordergrund ordentlich zugelegt, während



Sodom



Mit Trainingshose und Sandalen: Sodom ist einer der neuen Teilnehmer.

Chun-Li

Alte Specials, neue Animationen: Die männermordende Chun-Li.



Ryu



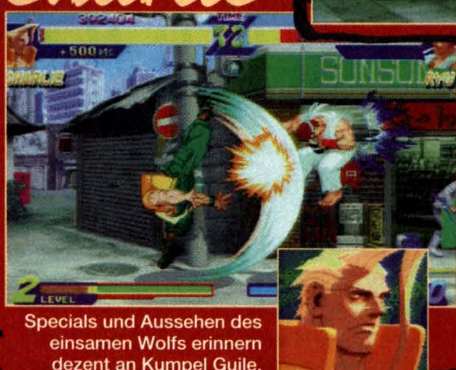
Is' er nich' süß: Ryu als kleiner Bub und trotzdem stark wie Popeye.

Ken



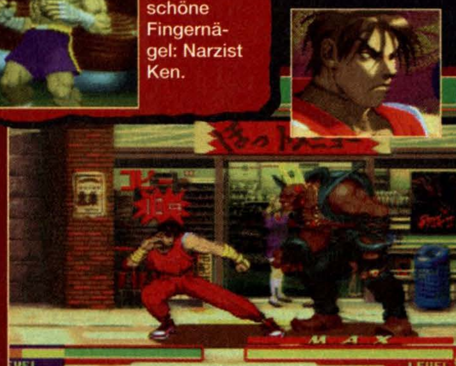
Lange blonde Mähne, schöne Fingernägel: Narzist Ken.

Charlie



Specials und Aussehen des einsamen Wolfs erinnern dezent an Kumpel Guile.

Guy



In "Final Fight" ging er noch mit den Freunden Haggar und Cody auf Prügel-Tour.

Adon



Sollte sich sein fieses Grinsen abgewöhnen: Querschläger Adon.

Rose



Lichtblick für Cammy-Fans: Rose ist zwar nicht so niedlich, aber noch kräftiger.

die Backgrounds aus einem Kindermalkurs stammen: Grau-braune Grafik-Bausteine, gesichtslose Zuschauer und kaum Bewegung. Hier hätten sich die Japaner mehr Mühe geben müssen, um das letzte "Super"-Sequel zu schlagen. Auch das Angebot an Spielfiguren fällt zu dürftig aus: Nur sechs neue Haudegen, die deutlich weniger Charisma haben als die letzten vier Neuzugänge.

Zur Zeit bastelt Capcom fleißig an Playstation- und Saturn-Fassungen von "Street Fighter Alpha", die aber erst Anfang 1996 erscheinen sollen. *ak*

Birdie



Linker Muskelprotz mit Auge für das Wesentliche: Ausgeknockte Gegner.

Sagat



Sinnt auf Rache, nachdem ihm Ryu seinen Dragon in die Brust gebrannt hat.

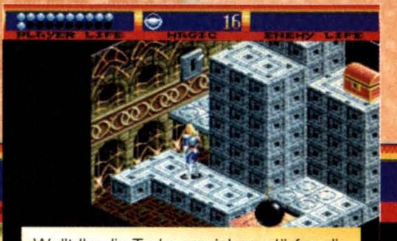






Wie die meisten Treasure-Bosse sind die riesigen Obermonster aus plastisch rotierenden Kugeln zusammengesetzt. Habt Ihr mit dem Moos-Monster noch leichtes Spiel, lassen sich Drache und Lamia nur mit Reflexen und Magie bezwingen.





Wollt Ihr die Truhe erreichen, dürfen die Bomben nicht gleichzeitig explodieren.

Marmorfußboden, schmierige Schlingpflanzen und dämonische Statuen: Treasure werden ihrem Ruf als Mega-Drive-Künstler auch mit "Light Crusader" gerecht.

KREUZZUG IN DIE UNTE

Mit blondem Recken und Rätsel-Dungeons geben die japanischen Grafik-Gurus Treasure-Soft ihr Adventure-Debüt: Als zweites Isometrik-Spektakel für das Mega Drive soll "Light Crusader" das betagte "Landstalker" ablösen.

Die FX-Spezialisten von Treasure entfernen sich nicht nur mit isometrischer Perspektive von der japanischen Adventure-Norm: Die Figuren himmeln Euch nicht aus großen Kulleraugen an, sondern nehmen die Spielwelt mit westlichen Guckern wahr. Anstatt der üblichen Puppenhaustracht sind die Protagonisten in realistischeren Simpel-Look gehüllt, Gebäude wie der prunkvolle Königspalast orientieren sich nicht am Comic-Stil, sondern folgen der Architektur des europäischen Mittelalters. Während japanische Software-Hersteller wie Square zugunsten aufwendiger Handlung die Rätseldichte runterschrauben, ist der "Light Crusader"-Hintergrund nebensächlich: Nach dem Verschwinden zahlreicher Bürger beordert ein besorgter Monarch Euch, den besten Ritter seiner Tafelrunde, in das örtliche Labyrinth.

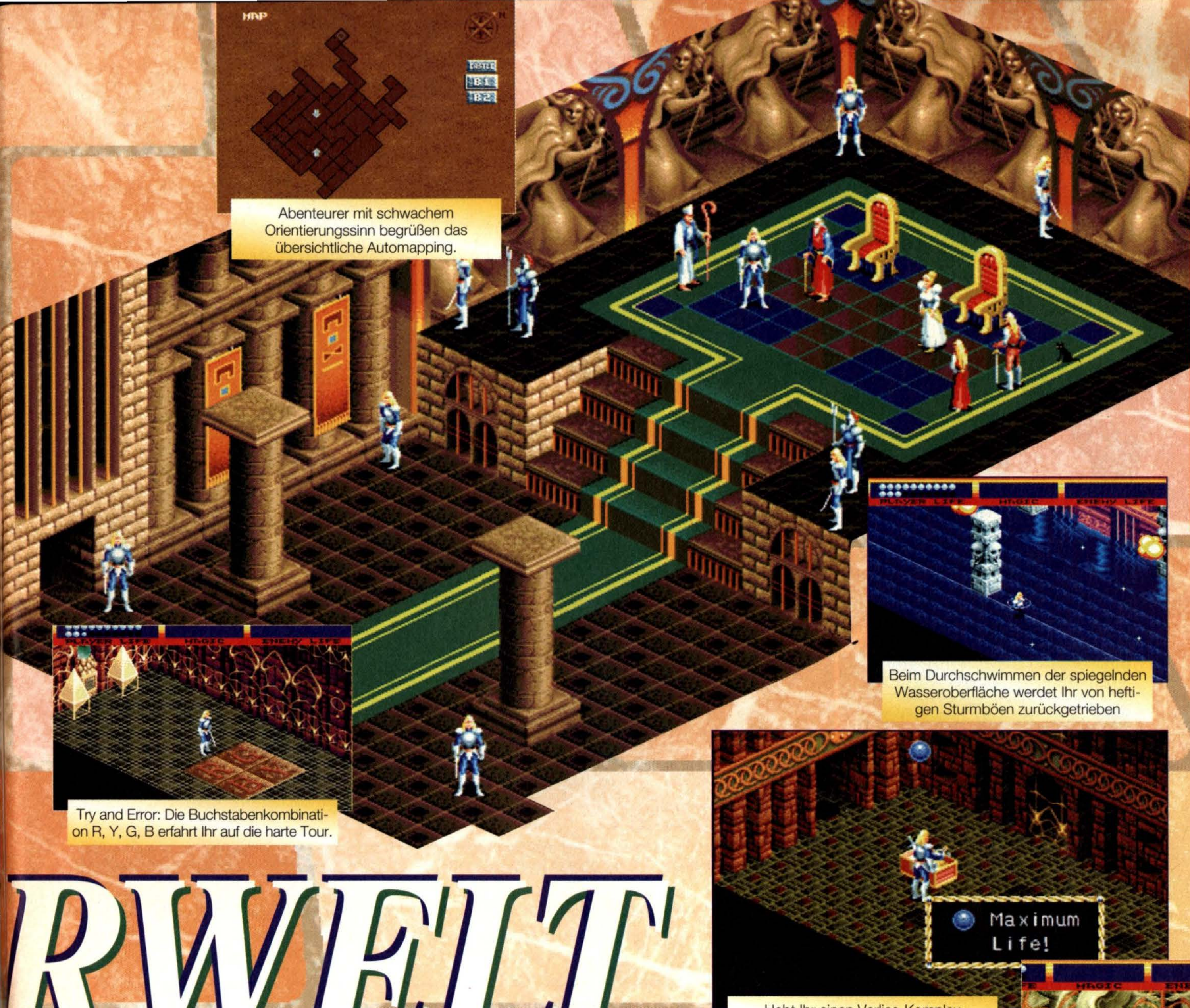
Seid Ihr durch ein Grab in das isometrische Verlies herabgestiegen, sucht Ihr zwischen Rätselkammern und Monstern nach den verschollenen Dörflern. Hier beweisen die Designer Köpfchen: Strapazierte der "Landstalker"-Elf Niels Eure Geduld mit isometrisch versteckten Objekten und perspektivischen Verwirrspielen, pflegt "Light Crusader" fairere Rätsel: Sprünge von Plattform zu Plattform sind genauso häufig wie im Vorbild, provozieren aber nicht durch zweideutigen Standort böse Stürze. Außer klassischen Schalter-Rätseln und Objekt-Verschiebung bietet Treasure viel Innovation: Pulverfässer und Bomben wer-

ENTLARVT!

Vor dem Hauptkomplex des Verlieses beklagt ein alter Mann die Entführung seines Sprößlings: Papa und Sohnemann wollten nach vier Zauberkugeln suchen, als sich ein klebriges Monster den Nachwuchs unter den Arm klemmte. Euer selbstloser Held befreit nicht nur den Sohn, sondern klappert außerdem alle vier Kugel-Schreine ab. Ihr löst ein Buchstabenrätsel, ordnet vier Statuen, richtet eine Windrose und spielt mit Schwertschlägen gegen riesige Stimmgabeln die Melodie einer Spieluhr. Nach gelöstem Rätsel schaltet sich ein Kraftfeld ab und gibt die Kugel frei. Habt Ihr die Kleinode im Rucksack verstaut, erscheint Euer Auftraggeber und stellt sich als Meister der bösartigen Magiergilde vor. Der greise Magus reißt sich die Kugeln unter den



Das Intro reißt mit verschobenen Standbildebenen den Hintergrund an: Ein verkannter Großmagier sinnt auf Rache und entführt unbescholtene Bürger zwecks ritueller Opferung in die Unterwelt.



Abenteurer mit schwachem Orientierungssinn begrüßen das übersichtliche Automapping.

Beim Durchschwimmen der spiegelnden Wasseroberfläche werdet Ihr von heftigen Sturmböen zurückgetrieben

Try and Error: Die Buchstabenkombination R, Y, G, B erfahrt Ihr auf die harte Tour.

Habt Ihr einen Verlies-Komplex leergerätselt, findet Ihr oft einen zusätzlichen Lebenspunkt.

RWELT



Bringt Eure Lebensenergie wieder auf Maximum: In jeder Verliesebene findet Ihr einen erfrischenden Heilbrunnen.

den mit einem Schwertstreich scharfgemacht, Standuhren stoppen den Countdown. Neben detonierenden Sprengstoffdepots öffnet Ihr verschlossene Türen durch Monstermetzeln, mit Schlüsseln oder Lichtschranken: Fallgatter gleiten rasselnd in die Decke, Polygonplatten schwenken flüssig zur Seite . Nur geübte Knobler bugsieren den rettenden Gegenstand zur Tür: Fässer, Bomben und Steinquader werden über Schwebe-Plattformen geschoben und nacheinander in die Luft gesprengt oder auf einen Schalter geschubst. Ruhe zum Denken findet Euer Ritter kaum: Entweder wird er von Windböen herumgerissen oder von Monstern durch die Kammer gejagt. Können starre Gegner gefahrlos mit Laser-Schranken zerschmolzen werden, müßt Ihr gegen Goblins, Skelette und dicke Endgegner das Schwert zücken. Euer Heldensprite schwingt grölend den Säbel und stürzt sich mit waghalsigen Sprung-Attacken auf die Feinde. Die intelligenten Gegner setzen sich heftig zur Wehr: Kaum macht Euer Held einen Ausfall, ziehen sie Euch den Morgenstern über den Blondschopf. Wird Euch die blutgierige Horde zu aufdringlich, greift Ihr auf Magie zurück: Vier unterschiedliche Elementarkugeln werden zu einer zünftigen Energieentladung kombiniert oder schütteln die Gegner mit einem Erdbeben durch. Geht Euch der Saft aus, latscht Ihr zum nächsten Teleporter und kauft im Dorf Nachschub. Verwundete Helden greifen im Gefecht auf einen Heilzauber zurück, mampfen ein saftiges Filet, suchen eilig den nächsten Heilbrunnen und sichern in einer Orakelkammer den Spielstand.

"Landstalker"-Fans und Hobby-Knobler freuen sich auf den eingedeutschten Oktober-Release von Treasures vielversprechendem Abenteuer-Debüt. Wer's nicht mehr erwarten kann, ordert beim Rollenspiel-Spezialisten Zapp Games (Tel. 06131/230492) die japanische Version: Schaltet Ihr Euer umgebautes Mega Drive auf US-Norm, überrascht das Nippon-Modul mit englischen Texten. *rb*



Der freundliche alte Herr vom Spielbeginn entpuppt sich als Oberfiesling und Kopf der ansässigen Magiergilde.



Nagel und wirft Euch einem Dämonen zum Fraß vor: Nach siegreichem Kampf gegen die schlangenhafte Lamia sucht Ihr Unterschlupf in einer benachbarten Goblin-Siedlung. Die grünen Gnome haben eine Heidenangst vor Euch und lassen den Morgenstern in der Ecke stehen.





Im Zuge der 3D-Revolution fürchten Rollenspieler um Vogelperspektive und geliebte Pummel-Sprites. Zum Glück erscheint mit "Arc The Lad" ein Playstation-Leckerbissen in klassischem 2D.



Persiflage auf deutsche Kolonial-Beamte der Jahrhundertwende: Ein fetter Oberst und sein geschwätziger Affe.



Übersichtlich & praktisch: Die hellen Bodenfelder (links) markieren die Bewegungsweite Eures Heldensprites.



Militär-Musikus Poco betätigt sich als Hobby-Barde: Zum Zaubern packt er Trompete, Harfe oder Trommel aus.



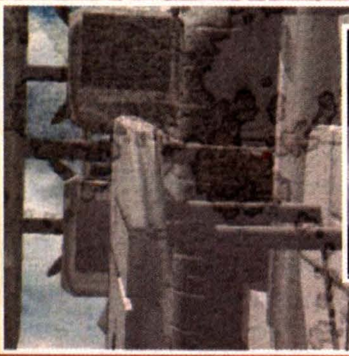
"Shining Force"-Sequenzen werden Euch nicht geboten, dafür attackieren Arc &. Co. mit blitzschnellen Combos.

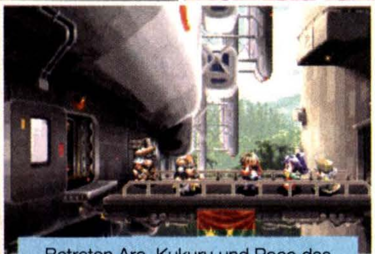


DWer die amerikanische Umsetzungen kommender 32-Bit-Rollenspiele nicht mehr abwarten und traditionelle Nippon-Abenteuer erleben will, liebäugelt mit "Arc The Lad" für die Playstation. Der von Craft-Software entwickelte Titel erinnert optisch zwar an die jüngsten Square-RPGs, orientiert sich spielerisch aber am strategielastigen "Shining Force": Auf einer Übersichtskarte wählt Eure anfangs noch dreiköpfige Heldentruppe ein Zielland. Hier unterhalten sich Arc und seine Freunde mit Bewohnern oder rüsten sich zum Kampf gegen garstige Monster. Habt Ihr bei Unterhaltungen kaum Einfluß auf Eure Charaktere, greift Ihr im Gefecht auf eine reichhaltige Options-Palette zurück: Der Aktionsradius Eurer Figuren wird durch helle Bodenfliesen markiert, Kreaturen in Angriffs-Reichweite werden attackiert oder mit einem Zauberspruch geröstet. Verdrehen Eure Anime-Helden gepeinigt die Kulleraugen, stöbert Ihr im Rucksack nach einem Heiltrank oder flickt den lädierten Kumpel mit einem Zauber zusammen. Sämtliche Angriffs-Menüs rotieren dabei wie die übersichtlichen "Secret of Mana"-Kreise über dem Heldenhaupt.

In den 16-Bit-Vorbildern boten Gelände-Merkmale wie unterschiedliche Höhen-Niveaus Hindernisse. In "Arc The Lad" überspringt Euer Held Buschwerk und Felsbrocken auf konventionellen Schritt-Befehl. Truhen und Schatzhorte müssen im Kampf gefilzt werden: Während in "Shining Force" nach siegreichem Gefecht das Kampfareal untersucht wird, blendet "Arc The Lad" direkt auf die Übersichtskarte zurück.

Hintergrundgeschichte und Konversation bleiben wegen japanischer Dialoge leider verborgen, behindern den strategieorientierten Spielfluß aber kaum. Auch Nicht-Japaner gewöhnen sich schnell an die simple Benutzerführung und begleiten Arc durch farbgewaltige Nippon-Optiken und orchestrale Fantasy-Hymnen. Nippon-Fans beziehen die japanische Version bei Zapp Games in Mainz, Tel. 06131/230492. *rb*



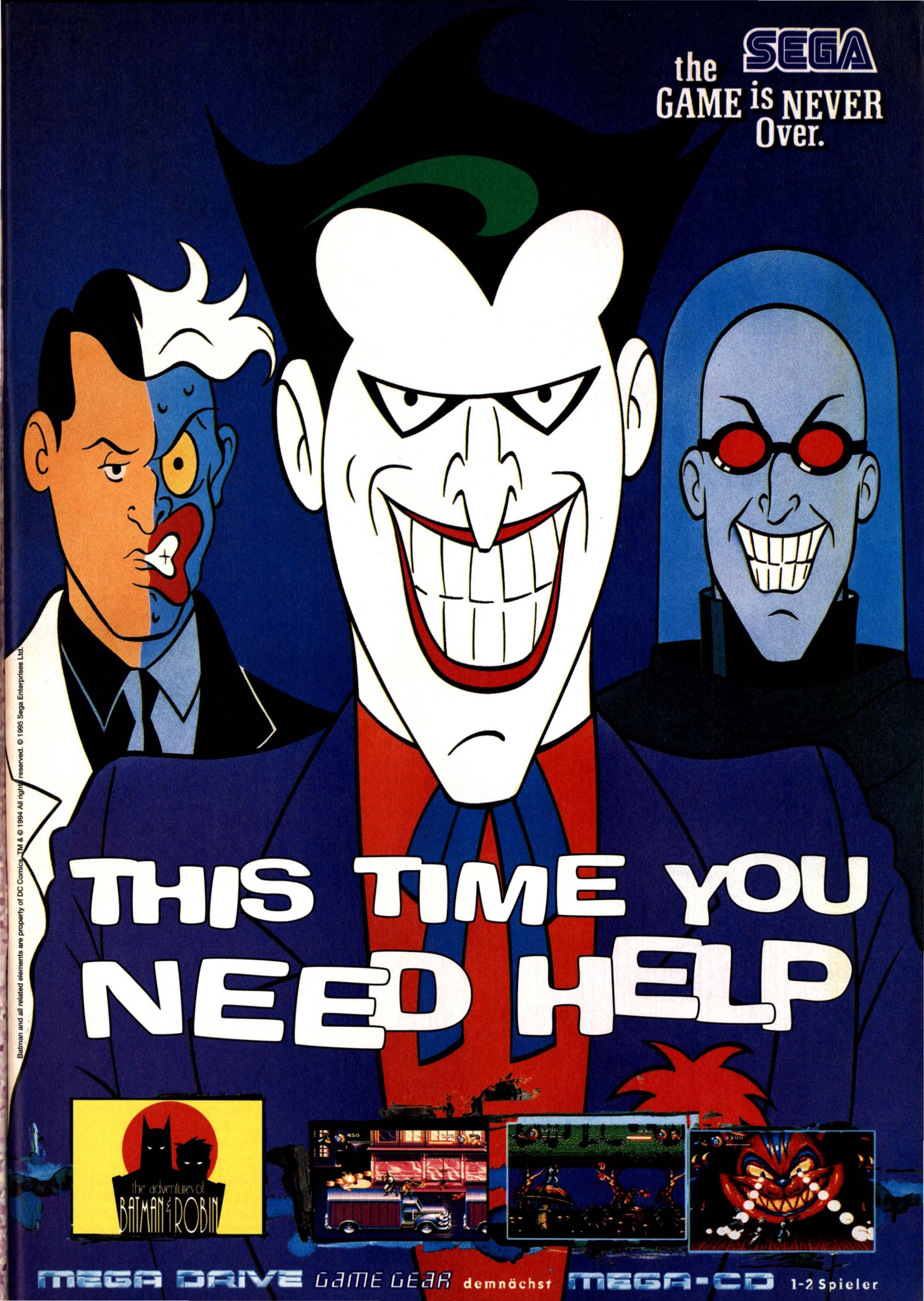


Betreten Arc, Kukuru und Poco das Luftschiff, wird eine gerenderte FMV-Sequenz eingespielt (Bild links).

In renommierten Fernost-Abenteuern sind ungewöhnliche Reisemethoden Standard: 16-Bit-Rollenspiele bieten halsbrecherische Mode-7-Flüge, "Arc the Lad" protzt mit opulenten Zwischensequenzen. Über die Reise in einem FMV-Luftschiff wird die obligatorische Indy-Jones-Karte geblendet, ein riesiges Zugvehikel rollt aus einer antiken Tempelstadt und wird von staunenden Anime-Sprites bewundert.



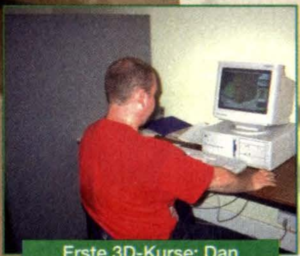
Vehikel wie dieser monströse Zug befördern Euch nach einem Zwischenspann ins nächsten Szenario.



SEGA
the GAME is NEVER Over.
THIS TIME YOU NEED HELP
the adventures of BATMAN & ROBIN
MEGA DRIVE
GAME GEAR demnächst
MEGA-CD
1-2 Spieler
Batman and all related elements are property of DC Comics. TM & © 1994 All rights reserved. © 1995 Sega Enterprises Ltd.

Cyber-P

MAN!AC besucht die Entwicklungs-Labors der englischen CD-Profis: Guy Miller & Co. werkeln an abgedrehter Cyber-Software für die nächste Generation.



Erste 3D-Kurse: Dan Scott zeigt seinen "Machinehead"-Editor.



"Shellshock"-Designer und Grafik-Veteran Simon Phipps im Kreuzverhör.

Fern dem Groß-stadt-Stress, in einem gemütlichen Landhaus in Derby, arbeiten rund 50 blutjunge Entwickler unter Hochdruck an fünf neuen Core-Produkten. Unter Guy Millers strenger Aufsicht (siehe Interview) werkeln Mark "Thunderhawk" Avory & Co. an gerenderten Edel-Sprites und dreidimensionaler Echtzeit-Action. Während seine jüngeren Kollegen neue Ideen umsetzen, sollen Mark und sein Team in den nächsten zweieinhalb Monaten das lang erwartete "Thunderhawk 2" fertigstellen. Gegnersprites oder Missionen waren noch keine zu sehen, dafür lud Mark bereits zu einem Saturn-Flug mit dem halbfertigen 3D-Editor. Spielprinzip und Fluggefühl blieben beim alten: Mit größerem Waffen-Repertoire und schicken Texturen verkleideten 3D-Panzern soll der Titel eher eine 32-Bit-Reprise des alten "Thunderhawk", denn ein neues Spiel werden. "Thunderhawk 3" dagegen wird mit den beiden Vorläufern nur noch wenig gemein haben: Ihr rast in einem schnittigen Hovercraft-Chopper gegen andere Rennteilnehmer durch die Häuserschluchten des 21. Jahrhunderts.



Kann Euren Grenadier nicht erschüttern: Dieser Schlagbaum ist gleich Brennholz.



Mein Büro ist mein Heim: Mark Avory beendet gerade "Thunderhawk 2".

Im Raum gegenüber besuchen wir Simon Phipps und seine "Shellshock"-Crew, im Erdgeschoß zeigen uns Stuart Atkinson, Dan Scott und Andy Sandham erste "Machinehead"-Sprites und eindrucksvolle 3D-Routinen für Ihren ungewöhnlichen Shooter (siehe Textkästen).
Anschließend werden Cores erste Adventure-Produktionen enthüllt. Das niedliche "Swagman" bezeichnet Guy scherzhaft als "Zelda" meets "Zombies Ate My Neighbours": Mit SGI-Technik entwickelte Sprites prügeln sich mit Zauberstab durch ein Action-Adventure in japanischer Niedlich-Tradition. "Tomb Raider" hingegen pflegt westliche Abenteuer-Tradition: Eine vollbusige Polygonheldin in enger Textur-Tracht erinnert an die kantigeren "Alone in the Dark"-Sprites und stolziert durch rätsel-

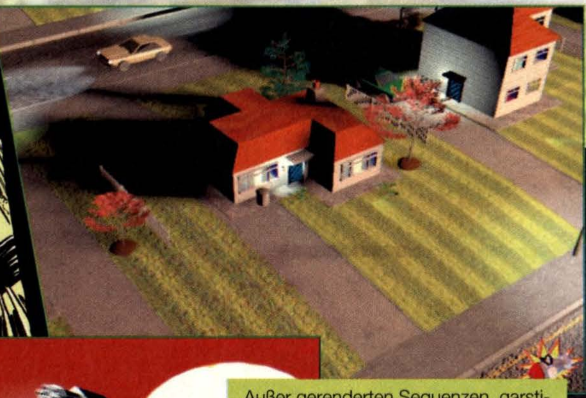


In der Basis flickt Ihr den Panzer zusammen und besorgt Euch neuen Munitionsvorrat.

SHELL-SHOCK

Mit "Shellshock" bereichert das Team um Designer Simon Phipps die Core-Liste um einen dreidimensionalen Panzer-Shooter. Eine Gruppe ehemaliger Army-Soldaten verdingt sich als Söldnereinheit und zerbläst vorgerenderte 3D-Sprites. Das klingt zwar nicht sonderlich innovativ, doch Simon ist





Außer gerenderten Sequenzen, garstigen Echtzeit-Monstern und ersten 3D-Schritten war noch nichts zu sehen.

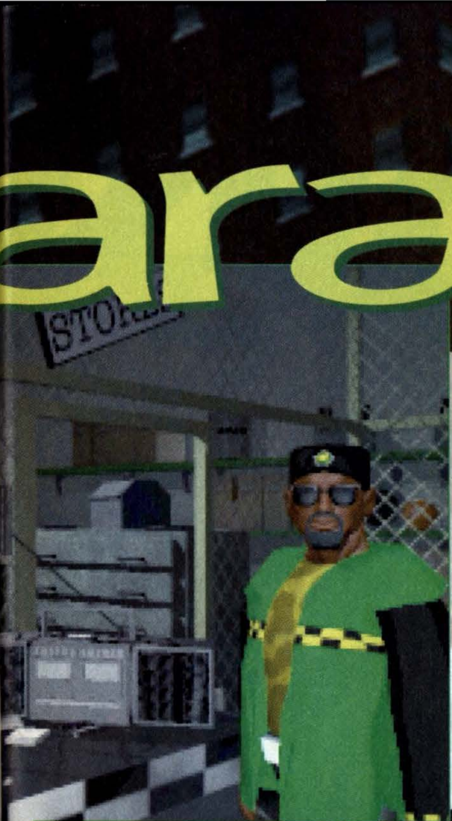


Sexy: In "Machinehead" zwängt sich eine junge Wissenschaftlerin in engem Leder-Fummel auf ein Cyber-Bike.

MACHINEHEAD

Ähnlich wie "Shellshock" sieht auch das abgedrehte "Machinehead" für Saturn und Playstation nur auf den ersten Blick wie eine konventionelle 3D-Ballerei aus. Ein Computervirus hat ein Forschungsprojekt infiltriert und sämtliche Computersysteme in sein Kollektivbewußtsein integriert. Grafiker und Designer XXXXX zeigt uns begeistert eine schrille Comic-Seite: Eine friedliche Wissenschaftlerin sieht rot, schwingt sich auf ein flottes Cyber-Bike und zerschmurgelt die elektronischen Virus-Vasallen. Dem Monster-Editor entsprangen verblüffend animierte Echtzeit-Kreaturen, erste 3D-Landschaften zeigten sich abwechslungsreich und schnell.

arade



gespickte Grabmäler. Eure Indy-Braut ballert mit Schußwaffen um sich und wird aus beliebiger Kamera-Einstellung betrachtet. Für ausführlichere Previews ist es leider noch zu früh: Weil sowohl die PC-Version als auch die Konsolen-Konvertierungen erst Mitte '96 erscheinen, konnten wir den PR-Leuten noch kein Bildmaterial ab-

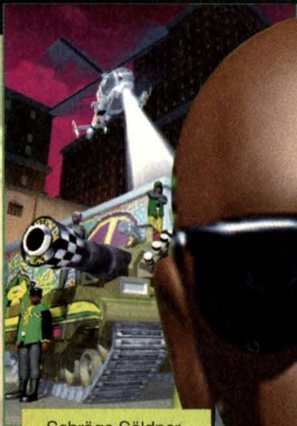


Hat beim Spieldesign das letzte Wort: Cores "Ideas-Man" Guy Miller.



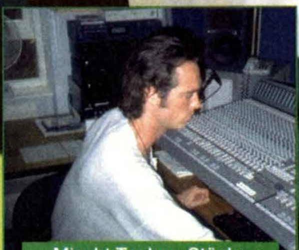
Keine komplexe Simulation, sondern ein dreidimensionaler Action-Titel mit übersichtlicher Spielbarkeit: Texturen, Häuserschluchten und Drahtzäune in "Shellshock".

zversichtlich: Nach seiner Meinung liegt das Problem vergleichbarer Spiele in den fehlenden Charakteren. Der Spieler wird zwar mit schnieker Ego-Perspektive verwöhnt, hat aber keinerlei Bezug zur Panzer-Crew. Simon entwarf mit viel Detailliebe fünf abgerissene Sympathieträger, die sowohl im Panzer sitzen als auch in der Basis herumhängen. Eure Kumpels helfen bei der Reperatur des Panzers, sichern Euren Spielstand und muntern Euch mit coolen Sprüchen auf. "Shellshock" erscheint gegen Jahresende für Playstation und Saturn. *rb*



Schräge Söldner-Charaktere sollen "Shellshock" von der Masse anderer 3D-Action-Titel abheben.

schwatzen. Nach optischem Genuß und Hintergrundinfos entführt man uns in die klaustrophobischen Isolations-Zellen der Core-Musiker. Eingezwängt zwischen Keyboards, Synthesizern und Kabelgewirr tüftelt Martin Iveson am "Shellshock"-Rap und futuristischen Sound-Samples, während Nathan McCree die techno-lastigen "Machinehead"-Tracks komponiert. Wir kassieren eine Audio-CD mit wuchtiger Endzeit-Musik, dann hasten wir mit Centregold-PR-Mann Vincent Pagney zum nächsten Termin. *rb*



Mischt Techno-Stücke für "Machine Head" ab: Nathan McCree.

INTERVIEW MIT GUY MILLER

Als Creative-Manager überwacht Guy Miller Core's Software-Produktion. Immer auf der Suche nach frischen Talenten und innovativen Ideen, ist er für sämtliche Neuentwicklungen verantwortlich. Komfort ist ihm wichtiger als übertriebene Komplexität, Verstöße gegen sein eisernes Spielspaß-Gebot werden mit fristlosem Keyboard-Entzug bestraft. Den von ihm persönlich bevorzugten Konsolenmarkt hält er derzeit für instabil: Die aktuellen Neuentwicklungen erscheinen zuerst für den PC.

? Welche Next-Generation-Hardware bevorzugt Core?

Guy Miller: Playstation und Saturn. Außerdem sieht das 3DO M2 sehr interessant aus. Wir wollen uns aber noch auf kein bestimmtes Format festlegen.

? Was halten Sie von dem Ultra 64?

Guy Miller: U.S. Gold verhandelt noch über eine Lizenz, aber bisher sind wir nicht in Nintendos Dream-Team aufgenommen worden. Nintendo beharrt leider auf Exklusiv-Entwicklungen.

? Welche Konsole wird beim Endverbraucher das Rennen machen?

Guy Miller: Die Hardware mit den besseren Spielen. Da das Software-Angebot für Playstation und Saturn momentan qualitativ gleichwertig ist, kann man darüber noch keine Aussage treffen.

? Wie sehen Sie das Preis-Problem? Verglichen mit den alten 16-Bit-Konsolen ist die neue Hardware kaum erschwinglich, insbesondere für Teenager oder Kinder.

Guy Miller: Stimmt. Allerdings glaube ich, daß Sega und Sony primär auf eine Kundengruppe zwischen 18 und 30 zielen. Die haben schließlich ihr eigenes Einkommen.

? Denken Sie, daß Saturn und Playstation ohne die jüngeren Kunden dieselben Verkaufserfolge wie die 16-Bit-Konsolen erzielen können?

Guy Miller: Saturn und Playstation werden die 16-Bit-Generation in den folgenden zwei Jahren kaum ablösen können.

? Sie halten den 32/64-Bit-Markt noch für instabil?

Guy Miller: Auf jeden Fall. Wegen der Käufer-Verunsicherung auf dem neuen Konsolenmarkt hat der PC an Stabilität gewonnen. Der Kunde braucht nicht zu fürchten, daß seine Investition umsonst war.

? Welche Art von Spielen wird Core für die neue Generation produzieren? Wollen Sie auch künftig 3D-Überlegenheit demonstrieren?

Guy Miller: Wir werden uns auf kein spezifisches Genre festlegen. "Shellshock" und "Machinehead" sind beeindruckende 3D-Titel, doch Spielspaß ist nicht mit technischer Überlegenheit gleichzusetzen. "Zelda" und "Mario" sind trotz des technischen Fortschritts noch immer Verkaufserfolge. Mit Spielen wie dem Action-Adventure "Swagman" wollen wir spielerisches Know How beweisen. Entgegen hochgezüchteten PC-only-Produkten wird bei uns immer der Spielspaß im Vordergrund stehen.

? Die neuen Core-Titel entsprechen nicht eben dem friedlichen Idealbild der Bundesprüfstelle. Fürchten Sie keinen Mißerfolg wegen Indizierungsgefahr?

Guy Miller: Schon, aber wir wollen deshalb nicht die Kreativität unserer Designer einschränken. Hierzulande ist man in Bezug auf brutale Software weniger zimperlich. Für Deutschland erscheinen entschärfte Versionen. Im übrigen sollten Kinder nicht mit gewaltverherrlichenden Medien-Produkten konfrontiert werden: Die Hauptverwantwortlichen sind letzendlich die Eltern.

Auf dem Sprung ins 32-Bit-Zeitalter:

Kaiko

Auf der Suche nach zukünftigen 32-Bit-Hits "Made in Germany" ist MAN!AC bei Kaiko fündig geworden: "Record of Elf Saga" läutet Jump'n'Shoots auf der Playstation ein.

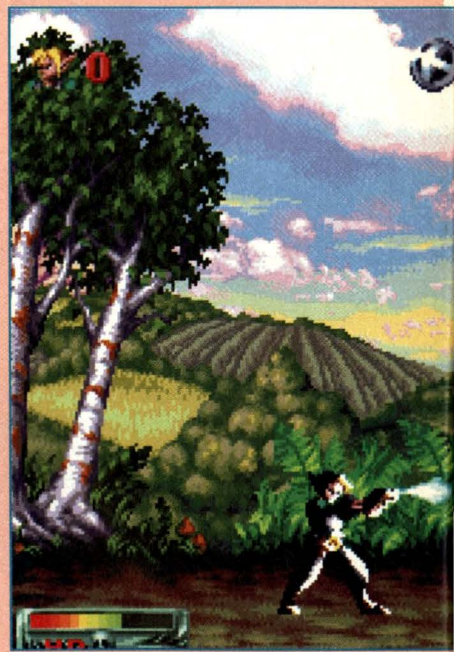


Michael Klets programmierte den Sound-Monitor "Sidmon 2" für den C-64 und "Dyna-blaster" für den Amiga.



Frank Matzke arbeitet traditionell mit einem Amiga und "Deluxe-Paint". Während der Arbeit schunkelt er fröhlich zu den Hits der "Kelly Family".

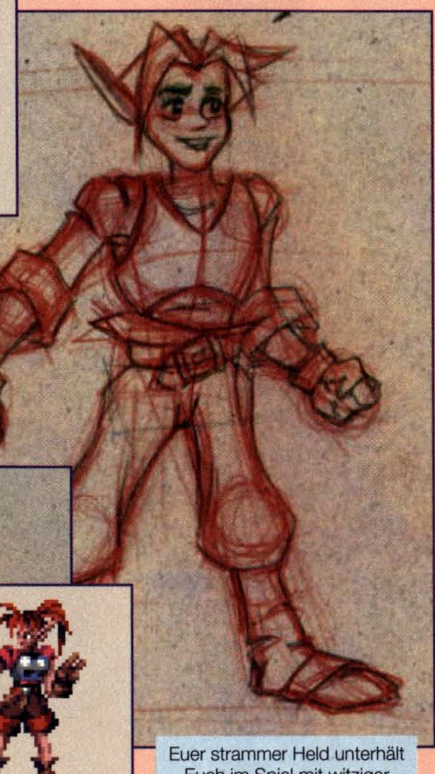
Fragt Ihr einen Videospieler nach dem Entwicklungsteam Kaiko, erntet Ihr meist nur ein hilfloses Achselzucken. Obwohl die Entwickler an einigen Action-Hämmern (u.a. "Super Turrican" und "Mega Turrican") mitmischen, stehen sie im Schatten der Kölner Kollegen Factor 5. Mit dem Knobelspiel "Gem'X" veröffentlichte Kaiko 1990 ihr erstes Computerspiel, danach folgten "Apidya" und "Software Manager". Heute, fünf Jahre später, sind von dem stolzen Entwicklerteam nur noch Frank Matzke und Michael Kleps übrig geblieben, Programmierer Peter Thierolf wechselte zu Neon, Musiker Chris Hülsbeck startete eine Solo-Karriere. Für die Computerspielfirma Software 2000 (bekannt durch unzählige Sport-Manager) arbeitet Kaiko momentan am Design eines Jump'n'Shoot unter dem

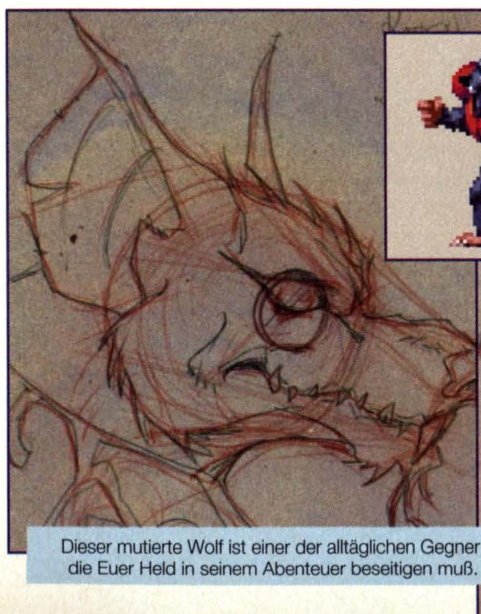


VOM PAPIER AUF DEN BILDSCHIRM

Bevor ein Sprite erste Schritte auf dem Bildschirm wagt, sind einige Arbeitsvorgänge nötig. Als erstes überlegt sich der Designer einen Charakter mit passenden Eigenschaften, die sich später in Gestik und Mimik ausdrücken. Als Anime-Fan hat Frank Matzke jeden Charakter des Spiels vor der Konstruktion auf dem Bildschirm auf Papier skizziert und mit Erläuterungen versehen. Wie Ihr an seinen Zeichnungen erkennt, besitzt Frank auch in der Realität eine flotte Feder. Betritt der Held den Bildschirm, muß für jede Bewegung eine eigene Animationssequenz gezeichnet werden, die immer wieder zur Grundhaltung zurückführt und so fließend mit anderen Bewegungen kombiniert werden kann.

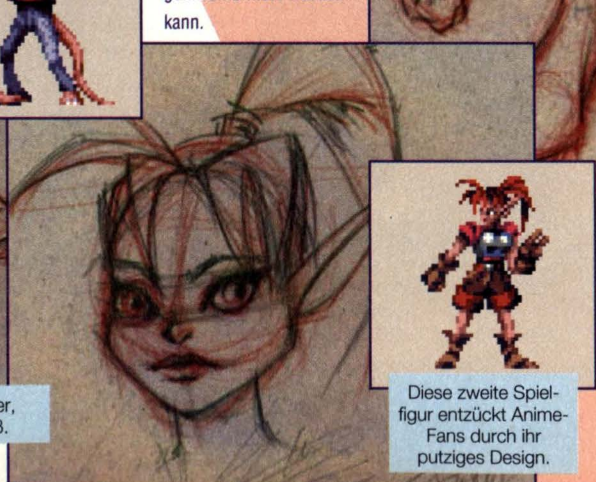








Dieser mutierte Wolf ist einer der alltäglichen Gegner, die Euer Held in seinem Abenteuer beseitigen muß.



Diese zweite Spielfigur entzückt Anime-Fans durch ihr putziges Design.

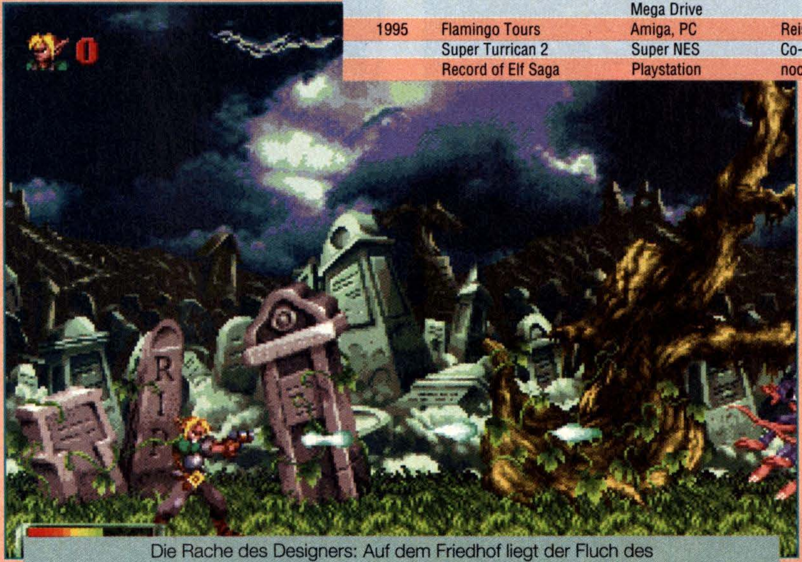
Euer strammer Held unterhält Euch im Spiel mit witziger Gestik und in den Wartepausen mit Breakdance.



Jump and Shoot: Im verzwickten Geäst der Baumwipfel wird Euer Sprung-Timing auf die Probe gestellt.



Effektspielerei verwöhnt Euer Auge: Fängt Euer Held an zu ballern, erhellt das Mündungsfeuer seinen Körper.



Die Rache des Designers: Auf dem Friedhof liegt der Fluch des schrecklichen Frank Matzke, wie Ihr einer Grabstein-Inschrift entnehmen könnt.

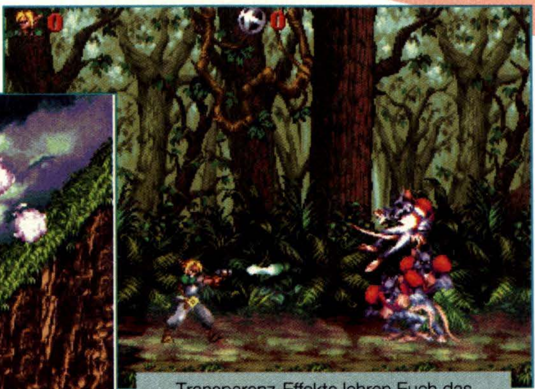
Arbeitstitel "Record of Elf Saga" für die Playstation: Dem gegenwärtigen 3D-Boom zum Trotz steuert Ihr einen Elf aus traditioneller Seitenperspektive durch neun gefährliche Fantasy-Levels. Die Levels sind in über 30 Abschnitte unterteilt, die durch Levelausgänge und Geheimtüren miteinander verbunden sind. Ihr könnt Euch im Schnelldurchlauf zum Endgegner vorballern, Euch auf gezielte Punktejagd begeben oder bewußt einen schwierigen Abschnitt umgehen. Damit Ihr in windigen Baumwipfeln und finsteren Friedhöfen den Wölfen nicht hoffnungslos ausgeliefert seid, stellt das Spiel zwei Waffensysteme bereit: Mit Schwert und Plasma-Gun schlitzt und zappt Ihr Euch durch die heranstürmenden Grusel-Monster. Findet Ihr eine Schatztruhe, steht Euch außerdem einer von acht Zaubersprüchen zur Verfügung: Mit einer gewaltigen Wasserwelle spült Ihr finstere Ungetüme vom Bildschirm oder brutzelt Eure Widersacher mit Feuermagie zum Festtagsbraten. Das Auswahlmenü orientiert sich übrigens am Mega Drive-Titel "Alien Soldier": Per Knopfdruck sausen die Zaubersprüche um Euch herum und Euer Held greift sich die Spruchrolle über seinem Kopf. Für die Animation Eures Helden hat sich Anime-Fan Frank besondere Mühe gegeben: Über 400 Frames lassen Euren kleinen Elfen fließend hüpfen, ballern, greifen und vieles mehr. Auch an grafische Gags hat der Sega-Liebhaber gedacht: So dürft Ihr Euren Helden in Spielpausen beim Breakdance beobachten oder den Namen Frank auf Grabsteinen entdecken. Nur der Vor- und Abspann des Spiels wurde nicht von Frank gezeichnet, sondern von einem Animationsstudio in Budapest gerendert. *oe*

DIE KAIKO SOFTOGRAPHIE

erschienen:	Titel	System	Anmerkung
1990	Gem'X	C-64, PC, Amiga, ST	"Columns"-ähnliches Knobelspiel
1991	Quik'n'Silva	Amiga, ST	Low Budget-Action-Jump´n Run
	Shades	Audio-CD	Musik-Sampler von C.H ülsbeck
1992	Apidya	Amiga	horizontal scrollendes Ballerspiel
	Metal Law	Amiga	Low-Budget-Produktion
	Apidya	Audio CD	Soundtrack-CD
	To be on Top	Audio CD	zweite Audio-CD von C. Hülsbeck
	Gem'Z	Amiga, PC	Nachfolger von "Gem'X", nur als Demo veröffentlicht
1993	Super Turrican	Super NES	Co-Produktion mit Factor 5
	Mega Turrican	Mega Drive	Co-Produktion mit Factor 5
	Turrican 3	Amiga	Co-Produktion mit Factor 5
	Turrican CD	Audio CD	zweite Hülsbeck-Soundtrack-CD
1994	Software Manager	Amiga, PC	Wirtschaftssimulation
	Indiana Jones	Super NES Mega Drive	Co-Produktion mit Factor 5
1995	Flamingo Tours	Amiga, PC	Reisebüro-Manager
	Super Turrican 2	Super NES	Co-Produktion mit Factor 5
	Record of Elf Saga	Playstation	noch in Arbeit



Der Energiestreifen der Demo-Version zeigt Euch die momentane Hardware-Auslastung.



Transparenz-Effekte lehren Euch das Gruseln: Hinter unheimlichen Nebel-Schwaden lauern die Werwölfe.

ZEIT DES ERWACHENS

Raus aus den Federn: Angesichts belangloser Neo-Geo-Prügelspiele fiel die SNK-Fangemeinde in den Tiefschlaf. Doch die Herbst-Offensive der Japaner wirkt wie Aufputschmittel.



Ab in den Ring: Der 250-MBit-Schocker "King of Fighters '95" soll schon im Herbst erscheinen. Nur "Art of Fighting 3" wird noch besser aussehen.

Lange war es ruhig um SNKs Neo-Geo. Mittlerweile hat die Automaten-Konsole fünf Jahre auf der Platine und ist damit älter als das japanische Super Famicom. Das Hochpreis-Gerät stand bis vor kurzem für bestmögliche Grafik, donnernden Stereo-Sound und Technik in Spielautomaten-Qualität. Doch mit der Veröffentlichung von Playstation und Saturn kommt SNK langsam in Bedrängnis. Das Neo-Geo verfügt weder über eine 3D-Engine für Polygongrafik, noch lassen sich mit dem eingebauten 68000er-Prozessor besonders aufwendige Rechenoperationen durchführen. "Virtua Fighter" oder "Ridge Racer" sind undenkbar, soweit SNK die Module nicht mit speziellen Custom-Chips bestückt, wie Nintendo bei "Stunt Race FX" oder "Star Wing". Um zumindest preislich mit der neuen Konsolen-Generation mithalten zu können, haben die Japaner ihrer Neo-Geo-Hardware ein CD-ROM 'draufgeschnallt: So spart der Kunde vor allem beim Software-Kauf – statt 400 Mark für ein Modul gibt's das gleiche Spiel auf CD für etwa 100 Mark. Den Erfolg der CD-Konsole verdeutlichen die Verkaufszahlen: Laut SNK wurden bislang eine Viertel Millionen Neo-Geo-CDs abgesetzt – die Modul-Konsole hat's in fünf Jahren "nur" auf 300.000 Einheiten gebracht. Doch nach wie vor findet SNKs Hauptgeschäft in der Spielhalle statt: Mit knapp einer Millionen verkauften Systemplatinen hat sich SNKs richtungsweisende Idee der freien Austauschbarkeit von Spielmodulen längst ausgezahlt, bekommt doch der Aufsteller zum Preis einer gewöhnlichen Vollpreis-Platine SNKs Grundboard und zwei bis drei Spielmodule.



Den Schritt auf den Next-Generation-Markt haben die Japaner allerdings noch nicht vollzogen. Momentan wird unter Hochdruck an einer neuen Automatenhardware auf 64-Bit-Basis gearbeitet, die aber frühestens Mitte nächsten Jahres in Japan vorgestellt wird. Die Software-Entwicklung ist ebenfalls schon im Gange: Die Japaner kaufen jeden Programmierer, den sie kriegen können und haben sogar den Hardware-Designer der "Ridge Racer"-Automatenplatine verpflichtet. Die amerikanische Niederlassung unterstützt Japan durch die Entwicklung von Programm-Routinen für Polygon-Darstellung und Digitalisierung von Spielfiguren. Ob gleichzeitig mit der neuen Arcade-Hardware eine Heimkonsole erscheint, ist allerdings unwahrscheinlich.

Für die zweite Jahreshälfte stehen einige interessante Titel in den Startlöchern: Neben den üblichen Allerwelts-Prügelspielen von SNK und ihren Lizenznehmern (mittlerweile sind auch Taito und Time Warner dabei) sollten sich alle Möchtgern-Schläger auf den nächsten "King of Fighters"-Wettbewerb vorberei-

NEUHEITEN '95

Spieletitel	Hersteller	Kapazität	Genre
Aero Fighter 3	Videosystem	k.A.	Shoot'em-Up
Art of Fighting 3	SNK	330 MBit	Beat'em-Up
Goal Goal Goal	Visco	126 MBit	Fußball
Kabuki Clash	Hudson	202 MBit	Beat'em-Up
King of Athlet	Face	k.A.	Sport
King of Fighters	SNK	250 MBit	Beat'em-Up
Last Odyssee	k.A.	k.A.	Flipper
Majongh	k.A.	k.A.	Strategie
Metal Slag	Nazca	190 MBit	Panzer-Action
Mr. Do	Visco	50 MBit	Geschickl.
Pulstar	Aicom	232 MBit	Shoot'em-Up
Stakes Winner	k.A.	80 MBit	Pferederennen
Shinryu-Senki	Astik 21	200 MBit	Beat'em-Up
Voltage Fighter	k.A.	182 MBit	Beat'em-Up
World Tour Golf	Nazca	182 MBit	Sport

Alle Spiele in dieser Liste sollen noch dieses Jahr erscheinen. Außerdem sind zwei Japan-only CD-Rollenspiele geplant.



"Kabuki Clash" ist ein ideenreiches Prügelspiel mit ausgesprochen aufwendigen Hintergrund-Szenarios.





Einen Test der "Kabuki Clash"-CD findet Ihr in der nächsten MAN!AC





Minderheiten-Genres: Links das angekündige Golf-Spiel, rechts ein Pferederennen.

ten. Mit 250 MBit Speicherkapazität wird es nur von "Art of Fighting 3" (mit gerenderten Grafiken wie bei "Killer Instict") übertroffen. Wer genug hat von den langweiligen Prügelspiel-Geschichten, wartet schon seit Monaten auf Aicoms "Pulstar". Die "R-Type"-Designer haben sich mächtig ins Zeug gelegt und verblüffen mit gerenderten Grafiken, morphenden Endgegnern und vielen neuen Spezialeffekten. Die Entwicklung zieht sich aber weiter hin – als Spielhallenrelease ist der Oktober angepeilt. Geballert wird auch bei "Aero Fighter 3", das aber auf den ersten Bildschirmfotos nicht sonderlich beeindruckend aussah. Wesentlich interessanter dürften die ersten beiden Rollenspiele ausfallen, die Ende des Jahres exklusiv auf CD erscheinen sollen (eines mit den Charakteren von "Samurai Shodwon"). Weitere interessante Neuheiten entnehmt Ihr der Tabelle. *ak*



Auch bei "Aero Fighters 3" wird geballert, was der Feuerknopf hergibt.



Wenn Aicom rechtzeitig fertig wird, erscheint das heißersehnte Ballerspektakel "Pulstar" zu Weihnachten.

Preisverfall: Bei der Veröffentlichung des Neo-Geo-CD haben wir uns zu Recht über den hohen Preis von etwa 900 Mark beschwert, mittlerweile bekommt Ihr das Gerät zu einem fairen Preis – bei 599 Mark können versierte Prügelspieler nicht mehr "Nein" sagen.

NEO-GEO-MANAGER IM GESPRÄCH

Takashi Nishiyama, Managing Director und Kazushito Kohno, General Manager der R&D Planning Divsion bei SNK nahmen Stellung...

...zu Hardware-Upgrades

Neben der Anwendung neuer Software-Techniken wie beispielsweise bei "Donkey Kong Country" denken wir auch über leichte Verbesserungen der Hardware – speziell der Automatenplatinen – nach. Derzeit testen wir Prozessoren-Upgrades, bei denen wir den 68000er-Prozessor gegen 32- oder 64-Bit-Chips austauschen. Außerdem ist es möglich, unsere Spielmodule mit Spezial-Chips zu bestücken, die dem Grundgerät komplizierte Rechenvorgänge abnehmen. Der Nachteil dieser Upgrades wäre der höhere Aufwand bei der Umsetzung auf CD. Eine identische Version wäre dann nicht mehr möglich.

...zur Konkurrenz

Die Entwickler von Playstation und Saturn haben sehr viel Wert auf leistungsfähige Hardware gelegt, während bei uns die Software zählt. Natürlich können wir uns nicht ewig mit der neuen Konsolen-Konkurrenz messen, daher denken wir auch über ein völlig neues, revolutionäres 64-Bit-System nach. Vorläufig steht das Neo-Geo bei SNK aber an erster Stelle – immerhin beläuft sich der Absatz an Spielhallen auf bislang fast eine Millionen Grundplatinen!

...zum 64-Bit-System

Viel können wir zum neuen SNK-Gerät nicht sagen. Derzeit entwickeln wir die Spielhallenversion, die ähnlich funktioniert wie das jetzige Neo-Geo – also mit auswechselbaren Spielmodulen. Die Entwicklung einer Heimversion wird aber um einiges schwieriger sein, da die verwendeten Bauteile noch sehr teuer sind. Trotzdem planen wir auch von dieser neuen Automatenhardware eine Heimkonsole.

...zum Polygon-Trend

Spiele mit Polygon-Grafik sind zur Zeit "in", und es gibt wirklich fantastische Titel, die nicht nur in der Spielhalle für Furore sorgen. Allerdings wird diese Art von Spielen nicht alleinherrschend zurückbleiben – nach wie vor ist auch zweidimensionale Software gefragt, bei der Grafik und Animationen von Designern gezeichnet werden. Das Neo-Geo kann zwar keine Polygone darstellen, dafür sind vorab gerenderte Grafiken wie bei "Donkey Kong Country" auch für uns kein Problem.

...zu Spiele-Visionen

Wir haben uns ausführlich mit den Themen Rendering und Digitalisierung beschäftigt und entwickeln derzeit gerenderte Spiele auf Silicon-Graphics-Workstations. Das Neo-Geo ist prinzipiell allerdings nicht für die Darstellung von digitalisierten Szenen und Motion Capture gebaut worden, daher kennen wir uns mit diesen Techniken noch nicht gut aus. Die Amerikaner wissen da besser Bescheid, weshalb sich unsere US-Niederlassung um die Erstellung spezieller Routinen bemüht.

...zu Prügelspielen

SNK wird weiterhin verstärkt auf Prügelspiele setzen. In erster Linie zählt für uns der Erfolg in den Spielhallen, und dort sind Beat'em-Ups deutlich beliebter als beispielsweise Sportspiele. Die Entwicklung von Shoot'em-Ups und anderen Genre-Vertretern überlassen wir unseren Lizenznehmern.

...zum Neo-Geo CD

Bislang haben wir vom Neo-Geo-CD 250.000 Geräte verkauft, die Modulversion ging bislang 300.000 Mal über den Ladentisch. Auch in Zukunft werden die Arcade-Spiele mit einem Monat Verzögerung auf Modul, dann auf CD erscheinen.

Super Mario World 2 Yoshi's



Auf in die zweite Runde: Zum Überflieger der herbstlichen Spielesaison präsentieren wir weitere Infos und weisen Euch in die Geheimnisse der Dino-Insel ein.



Achtung, Einbahnstraße: Unterwegs treffen Mario und Yoshi immer wieder auf Flipper-Paare, die nur in einer Richtung durchschritten werden dürfen.






Bevor wir das neueste Mario-Jump'n' Run in der nächsten Ausgabe pixelgenau unter die Lupe nehmen, gibt's weitere Eindrücke zum Hüpfspiel-Knüller "Yoshi's Island". Wir haben uns wichtige Features herausgepickt und erklären diese anschaulich mit Hilfe von entsprechenden Bildschirmfotos. Bevor Ihr Euch jedoch den Kästen auf diesen Seiten widmet, verraten wir die Hintergrundstory: "Yoshi's Island" spielt vor langer Zeit. Eines Tages macht sich ein Storch auf den Weg, zwei Neugeborene zu ihren Eltern zu transportieren. Doch plötzlich taucht aus dem Nichts eine Kreatur auf, die sich kurzerhand ein Baby krallt. Der zweite Säugling fällt auf die Erde und landet zufällig auf dem Rücken von Yoshi. Wenig später stellt sich heraus, daß der Entführer aus dem Koopa-Königreich stammt und Luigi erbeutet hat. Es hat sich nämlich herumgesprochen, daß den Koopas von diesen Babys Gefahr




Links setzt Yoshi sein Kürbiskern-Maschinengewehr ein, rechts durchwandern die beiden gerade eine neblige Gegend.

WELT-ORDNUNG



Insgesamt gibt es sechs Welten mit je zehn Levels. Acht Spielstufen sind problemlos zugänglich, die Eintrittskarten zu den beiden Geheim-Abschnitten müßt Ihr Euch hart erarbeiten. Auf Knopfdruck wandeln sich die kleinen Farbbildchen von geschafften Levels in Punkteangaben: Je intensiver Ihr ein Szenario durchsucht, desto höher der Score. Habt Ihr konsequent 100 Punkte ergattert, dürft Ihr die unerschlossenen Landschaften endlich betreten. Übrigens: Endgegner erwarten Euch in den Abschnitten 4 und 8 jeder Welt.



Rechts oben sind die einzelnen Levels noch als Bildchen zu sehen, obige Ansicht verrät die jeweilige Punktezahl.

SCHLÜSSEL-DIENST

Unterwegs findet Mario oftmals einen Schlüssel, mit dem er verschlossene Tore öffnet. Dahinter verbergen sich nicht selten Bonusspiele, mit denen sich zusätzliche Extras und hilfreiche Gegenstände erbeuten lassen. Die Aufgaben entpuppen sich als vier verschiedene Mini-Kämpfe, in denen Mario gegen einen Herausforderer antritt. Dabei werden Münzen gefangen, Ballone zerstochen oder mit Kürbiskernen aufeinander geballert.




Links oben seht Ihr den ersehnten Schlüssel, daneben eines von den ertragreichen Bonusspielchen.

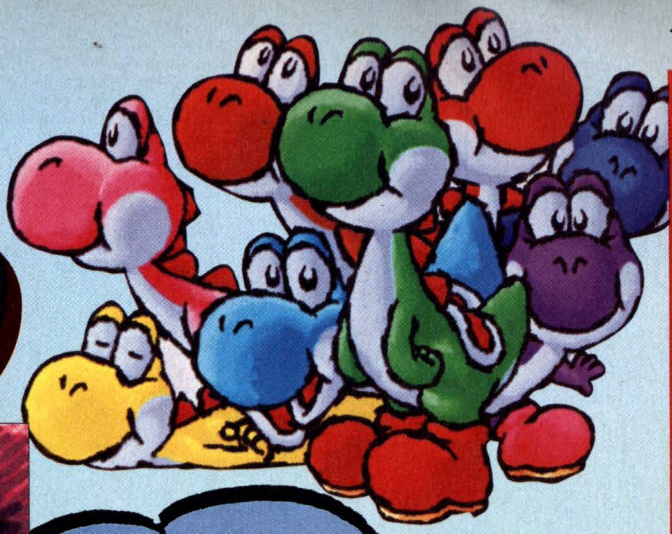
KÜRBIS-ATTACKE

Wenn Yoshi einen Kürbis verschluckt, wird sein Mundwerk für kurze Zeit zum Scharfschützen. Nach dem Verzehr einer grünen Melone schleudert der Dino Kürbiskerne, eine rote Melone läßt ihn zum Flammenwerfer mutieren und eine blaue Melone hat eiskalten Atem zur Folge.



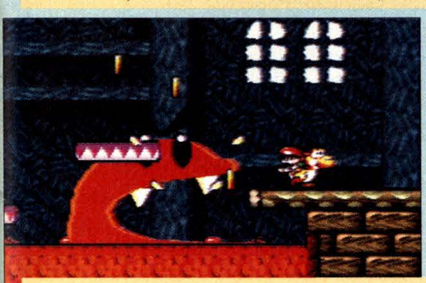
Das Maul voller Kürbiskerne: Yoshi ballert sich den Weg durch morsches Baumgeäst.

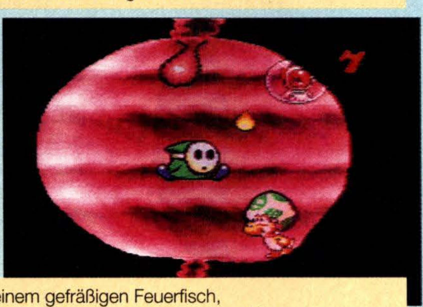
ISLAND





Sollten Mario und Yoshi einmal die Orientierung verlieren, helfen eingeblendete Pfeile (hier am rechten Bildschirmrand), wieder auf den richtigen Kurs zu kommen.





Links flüchtet das Duo vor einem gefräßigen Feuerfisch, rechts kämpft Yoshi in der wabernden Bauchspeicheldrüse eines bösen Monsters.

droht, und das wollen die Fieslinge im Vorfeld verhindern. Als King Koopa feststellt, daß noch ein zweites Baby existiert, schickt er seine Truppen, den Hosenmatz zu finden.
Luigis Bruder hat aber inzwischen mit den verschiedenen Yoshis Freundschaft geschlossen und macht sich auf dem Rücken eines seiner neuen Freunde zur Rettungsaktion auf – und diese spielt auf "Yoshi's Island".
Die Steuerung des dynamischen Duos ist etwas komplizierter als die "normale" Mario-Kontrolle. Yoshi watschelt nach links oder rechts, kann sich vor heranfliegenden Gegnern ducken und zu einem gewagten Sprung ansetzen. Wenn er in der Luft ist, und Ihr drückt fleißig die "B"-Taste, dann schwebt er etwas länger. Um das Fadenkreuz zu aktivieren (und damit Eier zu schleudern), Taste "A". Anschließend steuert Ihr das Zielkreuz mit den "L"- und "R"-Tasten, um dann im richtigen Moment mit erneutem Druck auf die "A"-Taste den Abschuß zu bestätigen. Um ein Ei zu generieren, muß Yoshi einen Gegner zunächst verputzen (mit der Zunge zieht Ihr ihn zu Euch heran). Ist der Feind im Magen, sorgt ein Joypad-Kommando nach unten für die Verdauung (und schon entsteht ein Ei) oder Knopf "Y" schleudert den Widerling zurück ins bunte Bildschirmtreiben. *mg*

STERNEN-HIMMEL

Wenn das dynamische Duo getroffen wird, schwebt Mario in einer Blase davon. Yoshi hat nun zehn Sekunden Zeit, ihn wieder einzufangen und an derselben Stelle weiterzuspielen. Beim nächsten Mal bleiben Yoshi nur noch die verbliebenen Sekunden – außer er sammelt unterwegs Sterne, die den Timer wieder nach oben justieren.



Wenn Yoshi die hüpfenden Sterne sammelt, wird der Lebensrettungs-Timer aufgefrischt.

ZIEL-LINIE

Wenn Ihr bestimmte Objekte gesammelt habt, erwartet Euch nach Durchspringen des Zielkreises eines von vielen Bonusspielen. Witzige Glücksspiele wie einarmige Banditen, Roulette oder Kartenspielchen können Euch in den Besitz von Extraleben und anderen Annehmlichkeiten bringen.



Ein wichtiges Ereignis: Yoshi durchhüpft den Zielkreis und erhofft sich reiche Beute in den Bonusspielen.

MUTATION-NATION

Erspäht Ihr das entsprechende Symbol, verwandelt Ihr Euch schnurstracks in eines von fünf Vehikel: Mario kann zur Dampflok mutieren, als Hubschrauber schwindelnde Höhen erreichen, via U-Boot abtauchen, das Untertage-Leben eines Maulwurfs nachempfinden und sich als flotter Sportwagen eine Spritztour leisten.





Sobald Yoshi das obige Symbol berührt, verwandelt sich Mario in eine Dampflok und schnurrt die Schienen entlang.



Die Farbe der Eier zeigt an, was nach Abschuß passieren kann. Das grüne Ei kommt klar am häufigsten vor.



Feuer frei: Das gelbe Fadenkreuz zeigt an, in welche Richtung Yoshi das nächste Ei schießt.

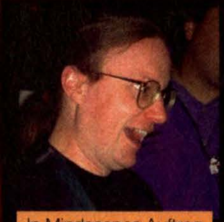
FEUER-KRAFT

Wenn Yoshi Feinde mit seiner Zunge verschlingt, kann er sie wieder ausspucken oder zu Eiern verarbeiten, die er als kleines Schwänzchen hinter sich herschleift. Je nach Gegner ergeben sich gelbe, rote, grüne oder blinkende Eier. Auf Knopfdruck erscheint ein Zielkreuz, und Yoshi kann ein Ei in die gewünschte Richtung feuern. Damit erlegt man Feinde, aktiviert Bonusgegenstände oder forscht nach Geheimgängen. Während die überwiegend grünen Eier ohne Nebenwirkungen bleiben, erlebt man nach Abschuß der seltenen roten oder gelben Eier weitere Überraschungen.

KREUZZUG IM ALL



Der englische Rollenspielexperte Games Workshop entwickelt für Mindscape ein 3D-Kampfspiel ohne Feuerpause: Kommandiert eine Abteilung lasergegerbter Space Marines – das letzte menschliche Aufgebot am Ende des Universums!



In Mindscapes Auftrag leitet Andy Jones vom Games Workshop das internationale Projekt.



Anfang der 80er Jahre schwappte die Rollenspielleidenschaft amerikanischer Studenten über den Atlantik nach Europa. Vor allem in England wurden die Regelwerke des US-Herstellers TSR ("Dungeons & Dragons") eifrig studiert und in neueröffneten Spezial-Shops verkauft. Seit den frühen Tagen des Hobbies ist der englische Games Workshop der erfolgreichste Rollenspiel-Händler und -Hersteller Europas. Unter der Führung von Ian Livingston und Steve Jackson, den beiden legendären Erfindern der "Fighting Fantasy"-Spielbücher (dt.: "Zauberer vom flammenden Berg") wuchs die Firma zu einer landesübergreifenden Kette. Zentrum des englischen Fantasy- und Science-fiction-Kosmos wurde die Hauszeitschrift "White Dwarf", die ursprünglich Spielsysteme jedes Herstellers (u.a. "AD & D" und "Traveller") besprach, ab 1990 aber zu einer reinen Games Workshop-Gazette umgewandelt wurde. Neben Spieldesignern, die Serien wie "Chainsaw Warrior", "Dark Future" und das "Judge Dredd"-Rollenspiel erfanden, arbeiteten die besten Fantasy-Grafiker für den Game Workshop. Die gewagtesten Zinnfiguren, später auch konkrete Malanleitungen wurden monatlich in White Dwarf veröffentlicht. Vom hämmernden Ultra-Speedmetal ("Grindcore") dieser Zeit begleitet, modifizierten die Zinnfiguren-Spezialisten ihre Helden und Dämonen, feilten ihnen neue Gesichtszüge oder bastelten einem Monster Tentakel anstatt der Arme.

Das Chaos-Universum

Ende der 80er Jahre tauchte dann plötzlich in White Dwarf ein Ork mit Maschinenpistole auf – kein Mensch konnte ahnen, daß die Nachfahren des Bösewichts zehn Jahre durch ein Videospiel toben sollten. Kurz darauf erschuf der Games Workshop ein morbides Science-fiction-Universum, das die besten Elemente aus "Der Wüstenplanet", "Alien" und "Elric von Melnibone" zu einer düster überladenen Zukunftsvision zusammenbraute. Das ultra-brutale Strategiespiel machte als "Warhammer 40.000" Furore. Handlungsträger der Schlachten um planetare Kolonien und einsame Vorposten



Wie "Wing Commander 3" ist "Space Crusaders" eine Mischung aus Spielfilm und Echtzeit-Videospiel.

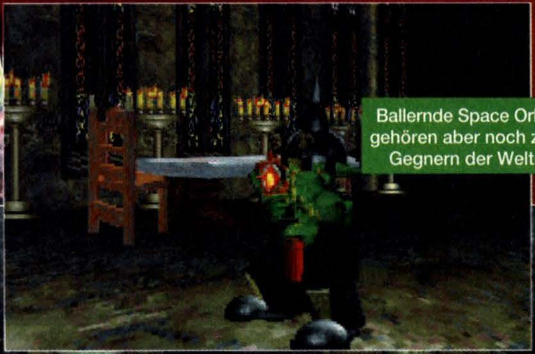


Der Spieler kommandiert eine fünfköpfige Squadron mit Scouts, Marines und Terminators.



Ein imperialer Schlachtkreuzer streicht die Segel: Szenen wie diese verbinden Eure 3D-Missionen.





Ballernde Space Orks sind zwar lästig, gehören aber noch zu den harmloseren Gegnern der Weltraum-Kreuzritter.



Im Gegensatz zu den kleinen Räumen von "Kileak the Blood" findet Ihr in den Warhammer-Festungen auch gewaltige Hallen.



Das Playstation-"Space Crusaders" (Bilder) wird dieses Jahr ausgeliefert, die Saturn-Version soll 1996 folgen.



auf der Schwelle zum Reich des Chaos, sind die bulligen Space Marines, lasergestählte Kampfmaschinen, die in sektenartigen Waffenorden trainiert werden. Gegen diese Mischung aus entrücktem Kampf-Mönch und dumpfem Killer stehen alle Mächte des Universums, Dämonen, Rebellen und Weltraum-Orks. Die Marines bekamen nach und nach Verstärkung, wie z.B. die Anti-Dämoneneinheit der "Terminators", die als ultimative Kampf-Berserker mit schwerer Artillerie in Gebiete vorrückten, die zuvor noch kein Spieler zu betreten wagte.

Der Warhammer 40.000-Kosmos wächst bis heute und zu den Marines, Weltraumhändlern und Inquisitoren der Anfangsjahre haben sich Space Elfen und unüberwindliche "Dreadnought"-Kampfroboter gesellt.

Bildschirm-Offensive

Als der Games Workshop während der Hochzeit der 8-Bit-Heimcomputer ein kurzlebiges Computerspiel-Label startete, gab es Warhammer 40.000 noch nicht. Erst Jahre später, als Amiga und NES die Spieleszene beherrschten, wurden Warhammer-Lizenzen an den amerikanischen Brettspielhersteller Milton Bradley verkauft, die sie wiederum an die englische Software-Firma Gremlin weitergab.

Nach der schwachen Fantasy-Umsetzung "Hero Quest" (1991), das sich allzu sklavisch an die Brettspiel-Vorlage hielt und keinen Joystick-Besitzer begeistern konnte, riß sich Gremlin für die erste "Warhammer 40K"-Umsetzung zusammen. Basierend auf den MB-Würfelspiel "Space Crusade" (dt.: "Star Quest") programmierte Gremlin 1992 ein isometrisches Multi-Player-Strategiespiel um ein fünfköpfiges Marines-Einsatzteam. Ein paar Jahre später arrangierte Electronic Arts "Space Hulk" zu einem noch kraftvolleren Strategie-Scharmützel. Die angekündigte 3DO-Version soll mehr Echtzeit-Action enthalten und in diesen Tagen ausgeliefert.

SF-Overkill

Doch beim Games Workshop arbeitet man bereits seit Monaten an der ultimativen "Warhammer 40K"-Umsetzung. Basierend auf einem fünfzehnminütigen Werbespot haben die GW-Freaks nun einen Spielfilm in Auftrag gegeben (siehe Kasten). Hollywood steht der Games Workshop aber eher vorsichtig gegenüber. "Am Ende verlangen die noch, daß wir alle Space Marines gelb anmalen, damit sie sich besser vermarkten lassen", argwöhnt Games Workshops Andy Jones, auf ein Warhammer-Kinodebüt angesprochen. Also beschloß man, die Videos in ein neues Computerspiel zu investieren. Das amerikanische Softwarehaus Mindscape zeigte Interesse und beauftragte das Entwicklerteam "Leaping Lizard" mit zwei CD-Spielen für PC und Playstation, die später auch auf Saturn umgesetzt werden sollen. Andy Jones überwacht das internationale Großprojekt von der englischen GW-Zentrale aus.

Versuche, eines der meistgespielten PC-Spiele der Welt (das übrigens in Deutschland indiziert ist) zu kopieren, gab es viele. Doch trotz überlegener Hardware konnten 3D-Clones wie "Alien vs. Predator", "Kileak the Blood" oder "Daedalus" am Erfolg des augenscheinlichen Vorbildes nicht anknüpfen. Doch "Dark Crusaders" hat gute Chancen, den umstrittenen Gewalt-Klassiker abzulösen. Schließlich waren es Games-Workshop-Künst-

Alle "Space Crusaders"-Marines und -Dämonen werden von Leaping Lizard als 3D-Modell gerendert und dann in das Spiel eingebaut. Unten seht Ihr einen Ork-General, auf der folgenden Seite die digitalen Abbilder eines Space Marines und von einem seiner biomechanischen Gegenspieler.





Space Marines, die Elite-Krieger des menschlichen Imperiums. In Space Crusaders werden erfolgreiche Angehörige Eurer Einheit regelmäßig befördert und mit besseren Waffen ausgestattet.





Ihr vernichtet die Feinde des Imperiums im Inneren von Raumschiffen und in steinernen Sternenforts.

ler, die in den 80er Jahren einen Run auf dunkle Science-fiction-Ideen, Weltraumritter und Kampfmutanten auslösten.
Die berüchtigsten Wesen der Zukunftwelt wurden vom "Sim Farm"-Designer Eric Albers und seinem Entwicklungsteam Leaping Lizard als 3D-Modelle angelegt und in eine 3D-Echtzeit-Umgebung integriert. Mit einer fünfköpfigen Abteilung von "Dark Crusader"-Marines stellt Ihr Euch gegen die Kräfte des Chaos, vertreten durch Space Orks, rebellische Sternenlegionen, übersinnlich begabte Tyraniden und den gefürchteten (und bis zur Unkenntlichkeit entstellten) Chaos Marines. Ihr steuert nur einen Kämpfer, und zwar den Kommandanten des Trupps. Die anderen Soldaten gehorchen Euren Befehlen, sichern den Rückweg oder postieren sich in strategisch günstiger Stellung. Wie in "Wing Commander 3" benützt Ihr Funk, um Eure Einsatzkommandos (z.B. "Cover this area" oder "regroup!") an die Mannschaft weiterzugeben. Während Ihr in der PC-Version über die zwölf Funktionstasten kommandiert, ruft Ihr auf der Playstation handliche Menüs auf. Insgesamt warten im Truppentransporter 30 bis an die Zähne bewaffnete Männer, aus denen Ihr das jeweilige Einsatz-Team rekrutiert. Erfolgreiche Scouts werden nach ein paar Einsätzen zu vollwertigen Space Marines befördert und können später sogar bis zum Terminator aufsteigen. Verliert ein vielversprechender Scout oder ein erfahrener Marine im Geschoß- und Detonationshagel sein Leben, ist das für Euch, als den väterlichen Kommandanten, ein harter Verlust. Doch mit dem Stillstand des Herzens ist nicht alles verloren: Wenn Ihr seinen Gen-Code bergt, können ihn die Ordens-Heiler vielleicht wieder ins Leben (sprich: an die Front) zurückrufen.
Laut Andy Jones soll "Dark Crusaders" ziemlich gewalttätig und sehr schnell werden und über eine ausgefeilte Hintergrundgeschichte verfügen. Eric Albers bestätigt das: "Wir haben eine Grundregel: So blutig wie möglich! Im Vergleich zu anderen 3D-Spielen werden wir aber auch ein starkes strategisches Element einbauen." Das oben angesprochene Filmmaterial wird dabei in Form von Cut-Scenes eingespielt. 40 Minuten Weltraum-Action wurden aus der Ich-Perspektive gefilmt und sollen Schlüsselszenen des Spiels noch dramatischer machen. Musikalisch denkt der Games Workshop nicht über einen Speedmetal-Soundtrack nach, sondern beschäftigt sich mit modernen Klassikern. Über das galaktisches Gemetzel soll sich ein Stockhausen-inspiriertes Endzeit-Getöse legen.
Auch wenn Leaping Lizard's "Ultima Underworld"-erfahrene 3D-Spezialisten momentan keine freie Minute haben, sieht Team-Chef Albers den Herbst-Release nicht in Gefahr. "Auch die Synchron-Versionen sind technisch kein Problem: "Wir haben die Wavetables-Files für die Sprachausgabe so angelegt, daß sie auch ein Programmier Laie gegen die Landessprache austauschen kann." Hoffentlich hat Mindscape Deutschland bereits ein fähiges Tonstudio angemietet. *wi*



Ein mutierter Vertreter des Chaos. Die Bright Light Studios kümmern sich um alle Masken, Kostüme und Modelle des Spiels.

BRIGHT LIGHT STUDIOS

Zur Visualisierung des 3D-Kreuzzugs hat Games Workshop die englischen Bright-Light-Studio eingeschaltet. Die Special-Effects-Firma wird von Tom Lauten geführt (arbeitete an den Tricks von "Starman", "Clive Barker´s Nightbreed" sowie "Nightmare on Elm Street 4") und hilft immer dann aus, wenn der Games Workshop Kostüme, Modelle oder Werbetrailer benötigt. Bright Light, die für ihre Arbeiten bereits einige Fantasy-Preise einsackten, schreiben nebenbei an "Realms of the Haunting", einem CD-ROM-Spiel für Gremlin Interactive. "Dark Crusaders" ist jedoch ihr mächtigstes Projekt: In Zusammenarbeit mit GW und Mindscape entwickelt Lautens Team die komplette Storyline und alle Charaktere des Spiels. Die Marines und ihre Gegenspieler werden von Bright Light kostümiert oder maskiert, im Set oder vor einem Blue Screen abgefilmt und schließlich vor einem am Computer gerenderten Hintergrund gesetzt. Alle Computereffekte und 3D-Modelle der Filmsequenzen entstehen ebenfalls bei Bright Light und zwar auf hochgerüsteten Amiga-Workstations. Der letzte Schritt steht für die Filmprofis noch an: Das Material wird geschnitten, mit einem Soundtrack unterlegt und danach zu Leaping LIzard in die USA geschickt, wo die Filmsequenzen mit dem Spiel kombiniert werden.



Die vor einem Blue-Screen gefilmten Darsteller werden später in die Kulisse integriert



Modellbau: Diese mächtige Weltraum-Zitadelle mißt in Wirklichkeit nur einen Meter Höhe!



Bereit zum Einsatz: Ein "Blood Angels"-Space Marine in voller Montur.



Die FMV-Szenen bilden die opulente "Dark Crusaders"-Rahmenhandlung.

SHE'S A SONY



Auf der Promotion-Tour wurde Ron Lakos von Sabine Roeder (Diplom-Kauffrau der Werbeagentur Text 100) begleitet.

Als Marketing Manager von Sony Computer Entertainment ist Ron Lakos für die Deutschland-Einführung der Playstation verantwortlich. MAN!AC hat mit dem Play-Man gesprochen.

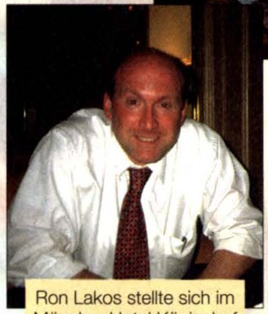
The final countdown: Die westliche Welt fiebert der Playstation-Premiere entgegen, die in den USA am 9. September, in Europa am 21. September über die Bühne geht. In den letzten Monaten wurde um Preise gefeilscht, Spiele getestet und Produkt-Strategien ertüftelt. Als Marketing-Verantwortlichen hat sich Sony einen Videospiel-Kenner auserkoren, den Ex-Nintendo-Mitarbeiter Ron Lakos. Seit etwa einem Jahr steht der Kommunikationswissenschaftler in den Diensten von Sony. *mg*

? Was erwartet den potentiellen Käufer, wenn er am 21. September ein x-beliebiges Kaufhaus oder Fachgeschäft betritt?

Ron Lakos: Der Kunde wird eine Sony Playstation inklusiv einem Joypad, Netzteil und AV-Kabel für unter 600 Mark vorfinden und kann gleich zum Start aus sieben Spielen wählen, die von Sony vertrieben werden. Das sind die Namco-Titel "Battle Arena Tohshinden und "Ridge Racer", die Psygnosis-Kreationen "Wipe-Out", "Destruction Derby" und "3D-Lemmings" sowie "Kileak the Blood" und "Jumping Flash".

? Aprospos "Kileak the Blood": Das Spiel ist zwar nicht übertrieben brutal, aber schon der Name könnte besorgte Eltern bzw. übereifrige Staatsanwälte auf den Plan rufen. Wie stellt sich Sony allgemein zur aktuellen Gewaltdiskussion?

Ron Lakos: Erstens hoffe ich, daß sich alle verantwortlichen Personen die Mühe machen, ein Programm auch zu spielen, bevor sie rechtliche Schritte einleiten. "Kileak" ist wirklich ein harmloser Titel. Zweitens wird Sony keine brutalen Spiele für die Playstation veröffentlichen. Auf jeder Disc klebt ein Prüfspiegel der USK (Unterhaltungssoftware Selbst-Kontrolle, Anm. d. Red.), die eine Altersempfehlung enthält. Wir unterstützen die USK und werden jeden Titel vor der Veröffentlichung zur Kontrolle vorlegen. Einige Kaufhaus-Ketten wie zum Beispiel Karstadt würden unsere Produkte gar nicht aufnehmen, wenn wir diesen Sticker nicht hätten. Allerdings muß sich die USK in Zukunft kritischer und professioneller verhalten, da sonst die aktuelle Kritik auch langfristig nicht abklingt. Sollte die USK ein Spiel erst ab 18 Jahren freigeben wollen, werden wir diesen Titel gar nicht erst veröffentlichen, da dies praktisch eine Einladung für die BPS ist, das Spiel zu indizieren. Sony Deutschland wird an der Gewaltspirale definitiv nicht weiterdrehen und auch "Mortal Kombat 3" nicht veröffentlichen.



Ron Lakos stellte sich im Müncher Hotel Königshof den MAN!ACs.

? In welchen Geschäften wird es denn Playstation-Produkte geben?

Ron Lakos: Der Vertrieb deckt natürlich alle Fachgeschäfte ab, beliefert die wichtigen Warenhaus-Ketten sowie Unterhaltungseletronik-Zentren wie Media Märkte oder Pro Märkte und versorgt die Spielwaren-Anbieter, u.a. die Vedes-Gruppe und Toys'r'us. Das Vertrauen des Handels in die überlegene 32-Bit-Technik ist da, nicht zuletzt da Sony neben der Konsole auch exklusiv die hauseigenen Spiele sowie Psygnosis- und Namco-Programme vertreibt. Darüber hinaus werden wir interessante Spiele der verschiedensten Software-Hersteller lizensieren und in Deutschland veröffentlichen. Bis Weihnachten bringt allein Sony um die 25 Spiele auf den Markt.

? An wen wollen Sie die Playstation verkaufen? Haben Sie den eher jungen 16-Bit-Videospieler im Visier oder spekulieren Sie auf eine andere Zielgruppe?

Ron Lakos: Natürlich wollen wir die bisherigen Nutzer von Mega Drive und Super Nintendo zum Kauf einer Playstation überreden, doch sehen wir die Kernzielgruppe etwas älter als im 16-Bit-Bereich. Die meisten 32-Bit-Spieler werden zwischen 14 und 20 Jahren alt sein.

Auch wenn wir anfangs eher Action- und Geschicklichkeitsspiele im Angebot haben, wollen wir künftig verstärkt anspruchsvollere Software komplett in deutscher Sprache veröffentlichen. In meinen Augen ist Deutschland ganz klar ein Rollenspiel-Land, und wir werden dieser Einschätzung 1996 Rechnung tragen.

? Wer bestimmt denn, welche Spiele über Sony in Deutschland erscheinen?

Ron Lakos: Sony Computer Entertainment legt eigenhändig fest, welche Spiele wir gerne anbieten würden. Neben den Titeln von Sony, Psygnosis und Namco können dies auch bestimmte Spiele von europäischen, amerikanischen und japanischen Fremdanbietern sein, die wir im Einzelfall lizensieren. Allerdings können wir den Termin nicht selbst bestimmen, da eine PAL-Konvertierung erstellt werden muß und die einzelnen Spiele unterschiedlich aufwendig anzupassen sind.

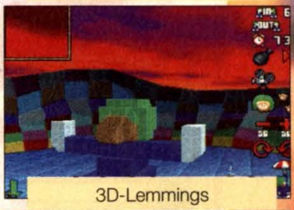
? Mit knapp 600 Mark ist die Playstation relativ preiswert. Wieviele Grundgeräte wollen Sie denn bis Ende Januar '96 in Deutschland verkaufen?

Ron Lakos: Wir rechnen mit rund 150.000 Stück, wobei etliche im Nachweihnachtsgeschäft über die Ladentische gehen. Nicht nur der Preis ist hervorragend, auch unsere Marketing-Kampagne sorgt für den nötigen Support. Wir werden im Fernsehen werben, Kino-Spots schalten und auch den Handel mit interaktiven Displays und Vor-Ort-Aktionen in den Geschäften unterstützen. Die Playstation wird übrigens auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin erstmals der deutschen Öffentlichkeit im großen Stil präsentiert. Auf dem riesengroßen Sony-Stand hat man der Playstation ein beachtliches Areal reserviert, sodaß die Besucher ausgiebig spielen und sich mit der Konsole vertraut machen können.

Beim Marketing legen wir den Schwerpunkt zunächst auf die Hardware, etwas später widmen wir uns einzelnen Spielen. In Japan hat jeder Playstation-Besitzer durchschnittlich über fünf Spiele für seine Konsole gekauft, in Deutschland rechnen wir mit gut vier verkauften Titeln pro Grundgerät in den ersten Monaten. Mit 100 Mark sind unsere Spiele auch ein bißchen billiger als die typische 16-Bit-Cartridge.



Wipe-Out



3D-Lemmings



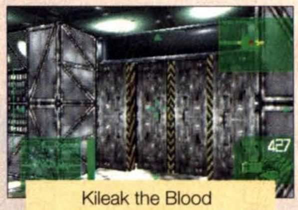
Battle Arena Tohshinden



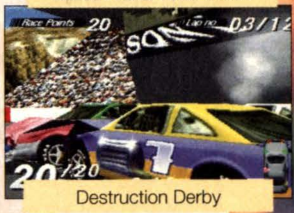
Ridge Racer



Jumping Flash



Kileak the Blood



Destruction Derby



Rückenmassage

In MAN!AC 4/95 stellten wir Euch den "Aura Interactor" von Aura Systems vor. Wie sein Rucksack-ähnlicher Kollege läßt sich das "Interactor-Kissen" über Zubehör oder Direkt-Anschluß an jedes beliebige Hifi-Gerät anstöpseln und soll Euch hautnahes Sound-Erlebnis vermitteln. Das Kissen wird bequem an den Rücken gelegt und setzt über einen beiliegenden Filter Höhen und Tiefen in heftige Schläge und Vibrationen um. Die Schlag-Intensität läßt sich wie die Höhe der umgesetzten Töne über den Filter regeln, Musik und Hintergrundgeräusche werden bei Bedarf abgeschwächt. Entgegen dem klobigen "Aura Interactor" eignet sich das Kissen auch für Nicht-Body-Builder, das versprochene Fühl-Erlebnis bleibt leider aus. Die Vibrationen sind so aufregend wie die Effekte eines umgeschnallten Tiefen-Töners, von der vierten Hifi-Dimension ist keine Spur. Nach mehrstündiger Rückenmassage wurde uns klar: Bis anständiges Virtual-Reality-Zubehör zu erschwinglichen Preisen erhältlich ist, liegen noch viele MAN!ACs am Kiosk aus. Der Preis von fast 200 Mark ist nachvollziehbar, das Gerät aber überflüssig. Für das Geld gibt's ein feines Videospiel. *rb*



Interactor-Kissen von Aura Systems, ab Juli im deutschen Fachhandel.

▶▶ **Nintendo rüstet für heißen Herbst:** Bis Weihnachten bringt Nintendo jede Menge Super-NES-Frischlinge. Neben "DK Country 2" und "SM World 2" kommen zwei Disney-Spiele ("Pinoccio" und ein neues "Donald Duck"), das eingedeutschte Action-Adventure "Secret of Evermore", "Tetris 2" sowie zwei Infogrames-Titel (wahrscheinlich "Spirou" und "Tim & Struppi").

▶▶ **Apple im Aufwind:** Dank der halbwegs seriösen Gerüchte zum Thema "Sony kauft Apple", sind die Apple-Aktionen zur Zeit im Höhenflug.

▶▶ **Laguna mit frischem Wind:** Mit der Berufung von Ex-Hudson-Chef Axel Bialke zum Laguna-Kommandeur startet der Videospielvertrieb in die zweite Jahreshälfte. Bis zum Winter sind gut zwanzig 32-Bit-Neuheiten verschiedener Hersteller angekündigt.

▶▶ **Street Fighter via Acclaim:** Capcoms "Movie"-Variante des Prügelhits ist im Vertrieb von Acclaim.

Joypad-Meister

Auf dem Ku'damm in Berlin wurde mit Konamis "International Superstar Soccer" die erste deutsche Videospielmeisterschaft ausgetragen. Finalsieger mit 9:3 gegen Vizemeister Christian Lenz wird Sinan Köksal aus Berlin. Das kleine Finale um den dritten Platz gewann Radomir Miksat aus Hamburg mit 8:6 gegen den Düsseldorfer Stadtmeister Markus Wilkowski. Mit Teilnehmern aus neun anderen deutschen Städten wollte Konami das Videospiel als gesellschaftsfähig beweisen. Sinan kassierte ein 15.000 Mark teures Konami-Soccer-Twin-Cabinet als Hauptpreis. *rb*

Sinan Köksal gewinnt Konamis erste deutsche Fußballmeisterschaft.



Next Generation only

Nach unserem Besuch beim englischen Softwarehaus Core Design (siehe Bericht auf Seite 12) entführte uns Centregolds Vincent Pagney in die nahegelegenen Silicon-Dreams-Labors. Gegründet von Ex-Sega-Größe Ichyara sollen sich rund 50 junge Entwickler auf SGI-Grafiken und Polygon-Programmierung für die neue Konsolengeneration spezialisieren. Erste und letzte 16-Bit-Entwicklung des Teams war das in MAN!AC 8/95 getestete "Fever Pitch Soccer". Um die 32/64-Bit-Kreativität seiner Leute nicht durch Erfahrungen mit veralteten 16-Bit-Tools zu beeinträchtigen, verpflichtete man frischgebackene Studien-Absolventen. Die sollen nun von der Pieke an auf die nächste Generation getrimmt werden und haben bereits vielversprechende Ergebnisse wie Echtzeit-Schwimmer oder ein virtuelles Fechtspiel für das 3DO zusammengebastelt. Wir bleiben am Ball. *rb*

Silicon-Dreams-Labors in England entwickeln exklusiv für 32- und 64-Bit.

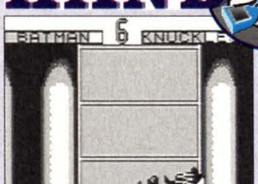
HANDHELD



PGA European Tour

Mit dem 16-Bit-Vorbild hat die Game-Boy-Fassung wenig zu tun: Der Golfplatz wird in 2D-Sicht von oben dargestellt, nur zum Schlagen seht Ihr eine Nahperspektive. Dennoch ein solides Handheld-Golf mit Paßwörtern, guter Steuerung und zwei Spielmodi.

Hersteller	Spieler	System	Wertung
Malibu	1 bis 2	Super GB	★★★



Batman Forever

Die 16-Bit-Versionen bieten Digi-Sprites, der Handheld-Spieler guckt sich an dürftigen Winz-Personen die Augen aus. Auch sonst gibt's nicht viel zu sehen: Öde Level, peinliche Optik und stupides Prügel-Prinzip locken trotz ordentlichem Schlag-Repertoire nicht mal hartgesottene Fans.

Hersteller	Spieler	System	Wertung
Acclaim	1	Game Boy	★★



Bubsy 2

Den verspäteten Weg auf den Game Boy hätte sich Hüpf-Luchs Bubsy besser gespart: Der Sound ist katastrophal, das chaotische Spiel dank unkenntlicher Sprites und düsterer Hintergrundgrafik kaum zu verfolgen. Die akzeptable Steuerung entspricht den 16-Bit-Vorlagen, bringt aber nicht viel.

Hersteller	Spieler	System	Wertung
Accolade	1	Game Boy	★★





Donkey Kong Land

Die Game-Boy-Variante von "Donkey Kong Country" orientiert sich spielerisch am 16-Bit-Vorbild, kopiert aber nur gelegentlich das Level-Design. Wahlweise mit Papa Donkey oder Sohn Diddy hetzt Ihr durch gut 30 abwechslungsreiche Levels, die mit schönen Landschafts-Optiken und flott animierten Lebewesen ausgestattet sind. Ihr erbeutet Bananen, greift nach Lianen und laßt Euch von Fässern durch die Luft katapultieren. Mit Rambi und Expresso stehen zwei erfahrene Wegbegleiter bereit, die eingebaute Batterie speichert drei Spielstände. "Donkey Kong Land" ist ein prächtiges Jump'n'Run, dessen Grafik trotz aller Animations-Finessen leicht verwaschen wirkt.

Hersteller	Spieler	System	Wertung
Nintendo	1	Super GB	★★★★



Destruction Derby

Nach ersten Bildern für den E3-Messebericht legten die MAN!ACS endlich Hand an eine spielbare Version von Psygnosis' Radikal-Racing: Sollen in pazifistischeren Produkten wie "Ridge Racer" zwecks besserer Zeit-Plazierung Kollisionen vermieden werden, haben zart besaitete Fahrer beim "Destruction Derby" (ehemals "Demolish'em Derby") keine Chance. Gefährliche Konkurrenten werden nicht ausmanövriert, sondern von der Fahrbahn gedrängt oder zu Schrott gefahren. Qualmende Wagentrauben, Glassplitter und Unfall-Gekrache provozieren Schadenfreude: Entgegen den festgelegten "Daytona"-Dellen orientieren sich die realistischeren Derby-Ausbeulungen an Crash-Kurs und Aufprallwucht. Unfall-geprüfte Fahrer setzen den Titel auf die Weihnachtsliste.


Die Ruhe vor dem Sturm: Gesitteter Derby-Kurs.


Aus der Traum: Rauchfahnen zeigen heftige Motorschäden.


Polygonsplitter in mächtigen Massenkarambolagen.

Destruction Derby, Psygnosis, Playstation, im 4. Quartal in Deutschland

NBA Jam


Wieder ein Dunk: Das Publikum ist außer sich.

Nach der Tournament-Edition nun die Playstation-Version: Multiplayer-Begeisterte jubilieren über furiose Specials wie rauchende Sohlen und halsbrecherische Dunks. Wie die Vorgänger verspricht die Playstation-Umsetzung actionlastiges Basketball, das auch Sportmuffel an die Mattscheibe fesselt. Das optisch aufgemotzte NBA-Spektakel soll Ende des Jahres erscheinen.

NBA Jam, Acclaim, Playstation & Saturn, im 4. Quartal in Deutschland

Demolition Man


Stallone in seinem Element: Non-Stop-Action.

Polizist Sly Stallone ist wegen einer Privat-Fehde für ein Geisel-Debakel verantwortlich: Nach dekadenlanger Tiefkühlhaft wacht er in einer pazifistischen Zukunft auf. Sly soll die hilflose Metropole vor einem amoklaufenden Serienkiller aus seiner Zeit retten: "Demolition Man" ist entgegen der 3DO-Version ein klassischer Action-Titel mit Draufsicht und Seitenperspektive.

Demolition Man, Virgin/Acclaim, Super Nintendo, Mega Drive, im Herbst in Deutschland

Die große Consumermesse

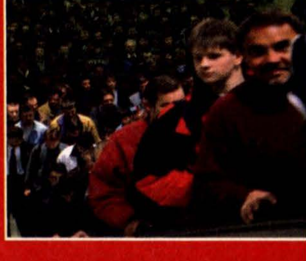
Köln, Halle 10 & 11
10. bis 12. 11. 95



SPONSORED BY VUD
Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland

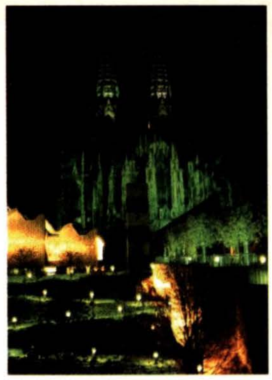






AUCH IN DIESEM JAHR!
DIE GROSSE MESSE RUND UM PCS, SPIELE, MULTIMEDIA UND UNTERHALTUNG! ALLES SOFORT ZUM AUSPROBIEREN UND KAUFEN - ZU MESSEPREISEN. MIT SUPER GEWINNSPIELEN, VIELEN INFORMATIONEN, ENTERTAINMENT UND SPASS, SPASS, SPASS.

Eintrittspreise/Tag: Jugendliche 15 DM, Erwachsene 20 DM. Veranstaltungsdauer: 10. bis 12.11.1995 von 9 bis 18 Uhr. Messegelände Köln Halle 10 & 11. Anreise über Hauptbahnhof Köln oder Deutzer Bahnhof. Weitere Informationen erhalten Sie in der Fachpresse oder von den Veranstaltern. Der Kartenvorverkauf beginnt ab September 95.



Die größte PC-Consumermesse Deutschlands! Mit soviel Ausstellern wie nie zuvor! Erleben Sie die aktuellsten Spieletrends, testen Sie neueste Computer-Erweiterungen und machen Sie Ihre Messeschnäppchen! Gewinnspiele und Verlosungen mit vielen wertvollen Preisen erwarten Sie auf der Computer '95.

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:

ICP

ICP GmbH & Co. KG
Wendelsteinstr. 3
85591 Vaterstetten/Mchn.
Tel 08 106 / 40 06
Fax 08 106 / 342 38
Ein Unternehmen des Medienkonzerns Gong

PRO Concept

Gesellschaft für Veranstaltungen und Marketing mbH
Hattinger Str. 589
44879 Bochum
Tel 02 34 / 478 96
Fax 02 34 / 478 99

NEXT GENERATION REPORT TEIL 4

SATURN



Nicht Sega, sondern Acclaim ist der eifrigste Anbieter von Saturn-CDs: Sollte der "Judge Dredd"- und "Batman"-Lizenznehmer neben eigenen Produktionen und Interplay-Spielen auch die neuesten Werke von Digital Pictures startklar bekommen, wird er bis Anfang 1996 knapp 20 Saturn-Spiele ausliefern. Sega verspricht nach der ersten Software-Welle (u.a. mit "VF", "Daytona" und "Panzer Dragoon") neun weitere Titel aus Japan und den USA. Fast alle Playstation-Spiele von EA, Virgin und Mindscape sind auch für den Saturn geplant. Da die Sega-Versionen aber erst nach ihren Playstation-Gegenstücken fertiggestellt werden, müßt Ihr Euch in vielen Fällen bis Frühjahr 96 gedulden.

MAN!AC 6 Software-Überblick
Welche Hits für welche Hardware: 400 internationale Spiele und Projekte für Playstation, Saturn und Ultra 64, 32X, 3DO und Jaguar in der Kurzübersicht.

MAN!AC 7 Hersteller und Entwickler
Wer steckt hinter den Spielehits? MAN!AC besucht führende Entwickler und blickt hinter die Bits & Bytes-Kulissen.

MAN!AC 8 Technik-Perspektiven
Wir vergleichen die technischen Fähigkeiten und Erweiterungsmöglichkeiten – inklusive Facts zu Ultra 64 und 3DO Mk2

MAN!AC 9 Die Software-Palette
Spiele in Deutschland: Alle bis Ende 1995 offiziell erhältlichen Titel für Playstation und Saturn, 32X, 3DO und Atari Jaguar im kritischen Kurztest.

MAN!AC 10 Hardware-Test
Die Next Generation-Konsolen im Technik-Labor: Wer braucht eine Playstation, für wen eignet sich ein 3DO und welcher Spiele-Typ fühlt sich mit dem Saturn pudelwohl? Grafik, Sound und Rechenpower im kritischen Vergleich.

Vergeßt den Japan-Markt und US-Versprechen, obskure Projekte und isländische Anleitungen. Auf den nächsten Seiten verraten wir Euch, welche Spiele mit deutscher Dokumentation (oder gar deutscher Sprache) in unsere Kaufhäuser kommen und auf PAL-Geräten ohne Adapter laufen. Unsere Angaben beruhen auf Vertriebsaussagen und eigenen Recherchen. Selbst wenn noch zwei Spiele hinzukommen oder ein Produkt aus der Release-Liste verschwindet, erhaltet Ihr in hiermit eine einzigartige Übersicht, die sich zu 90% mit der "offiziellen" 32-Bit-Zukunft decken wird.

3DO



Panasonic wird die deutschen 3DO-Fans mit einer bunten Mischung aus US- und Japan-Produkten unterhalten. U.a. erscheint der ungewöhnliche Polygon-Interactive-Movie "D" und Maxis "Sim Tower". Volle Unterstützung erhält das 3DO auch durch Electronic Arts, die bis Ende des Jahres sechs Titel ausliefern. Die Bertelsmann-Tochter BMG Interactive hat sich nach einem anfänglichem "3DO – Nein Danke!" zumindest partiell umentschieden und wird "Slam'n'Jam" und "Gex", die beiden erfolgsversprechendsten Crystal-Dynamics-Titel, mit deutscher Dokumentation ausliefern. Alle anderen Spiele des Herstellers (u.a. das hervorragende "Samurai Shodown") werden nur in kleinen Stückzahlen mit englischer Anleitung eintröpfeln. Virgin bleibt hingegen beim Entschluß, keinen 3DO-Titel in Deutschland zu vermarkten. "Lost Eden" und "Creature Shock" sind quasi fertiggestellt, werden aber hierzulande nicht erscheinen.

32X



Gäbe es nicht Acclaim und Interplay, würde das 32X die Jahreswende nicht erleben: Neun Umsetzungen erfolgreicher 16-Bit-Titel werden die beiden Hersteller veröffentlichen. Das ist mehr als sogar Sega selbst verspricht! Die anderen Firmen verhalten sich vorsichtig oder haben den 32-Bit-Aufsatz schon abgeschrieben. Von Centregold kommt außerdem Cores "Soulstar X".

JAGUAR



Atari gegen den Rest der Welt: Alle Spiele, egal ob in England, Frankreich oder den USA entwickelt, werden von Atari vermarktet. Darunter auch Titel, die U.S. Gold und Virgin entwickelten. Zu einem eigenen Engagement konnten sich diese Hersteller nicht entschließen.

PAL-POWER: Offizielle Next-Generation-Neuerscheinungen bis Ende 95

	PS	Saturn	32X	Jaguar	3DO	gesamt
Acclaim[1]	17	18[2]	9	--	6	50
Atari	--	--	--	24	--	24
BMG	2	1	--	--	2	5
EA	11	4	--	--	6	21
Mindscape	6	4	--	--	--	10
Centregold[3]	4	5	1	--	--	10
Konami	6	6	--	--	1	13
Laguna[4]	7	4	--	--	--	11
Sega	--	8	8	--	--	16
Sony[5]	20	--	--	--	--	20
Virgin	3	2	1	--	--	6
Panasonic	--	--	--	--	7	7
gesamt	76	52	19	24	22	

(1) inklusive Interplay
(2) inklusive Digital-Pictures-Produkten, deren Deutschland-Release noch nicht zu 100% feststeht.
(3) inklusive Core
(4) Spiele von Maxis, Ocean und Sunsoft
(5) inklusive Psygnosis, allen Namco-Spielen und Takaras "Tohshinden"

PLAYSTATION



Sony macht Dampf: Die ersten Produkte aus Entwicklungsabteilungen in den USA, England und Japan werden durch Spiele von Namco und Takara ergänzt – rund 20 Titel möchte der Elektronik-Gigant ins Weihnachtsgeschäft drücken. Groß einsteigen wird auch Acclaim, die zirka 18 Titel eigener Produktion und von Interplay vermarkten. Sieht man von Sega, Atari und Panasonic ab (die aus naheliegenden Gründen kein Playstation-Spiel anbieten), planen alle deutschen Publisher und Distributoren, die Sony-Konsole zu unterstützen: EA (durch exzellente Sportspiele und Titel von Bullfrog und Origin), Mindscape, Virgin, BMG (vorerst erscheinen Crystal-Dynamics-Produktionen), Centregold, Laguna (mit Strategiespielen von Maxis und Action von Ocean) u nd natürlich Konami.

NEXT GENERATION REPORT PLAYSTATION DAS OFFIZIELLE SOFTWARE-ANGEBOT '95

3D LEMMINGS
HERSTELLER: PSYGNOSIS
ANBIETER: SONY

NEUE GRAFIK, ALTE TUGENDEN: DAS 3D-LEMMINGS ORIENTIERT SICH SPIELERISCH NICHT AM KOMPLIZIERTEN ZWEITEN TEIL, SONDERN AM SPAßIGEN ORIGINAL. VERSCHIEDENE KAMERAPERSPEKTIVEN.

DENKSPIEL

AFTERMATH
HERSTELLER: INTERPLAY
ANBIETER: ACCLAIM

ADVENTURE ODER ACTION-SPIEL? ÜBER DIESEN INTERPLAY-TITEL WEIß NOCH NIEMAND MEHR, ALS DAß ER SOWOHL FÜR SEGAS SATURN ALS AUCH FÜR DIE PLAYSTATION ERSCHEINT UND SPÄTESTENS IM DEZEMBER IN DEUTSCHLAND AUSGELIEFERT WIRD.

K.A.

ASSAULT RIGS


HERSTELLER: PSYGNOSIS
ANBIETER: SONY

"TRONS" RÜCKKEHR: MIT EINEM IN STIL DER 80ER-JAHRE GERENDERTEN POLYGON-PANZER RUMPELT IHR DURCH NEON-HALLEN, NEHMT SPRUNGSCHANZEN MIT VOLLGAß UND LASERT WAS DIE BORDKANONE HERGIBT. VIA SPLIT-SCREEN KÖNNEN ZWEI SPIELER TEILNEHMEN, EINE VERNETZUNGSMÖGLICHKEIT MEHERER PLAYSTATIONS IST GEPLANT.

ACTION

AGILE WARRIOR
HERSTELLER: VIRGIN
ANBIETER: VIRGIN

FUTURISTISCHE 3D-FLUG-ACTION AUS DER ICH-PERSPEKTIVE. ALS MILITARISTISCHER JETSETTER BEREIST IHR BRENNPUNKTE RUND UM DEN GLOBUS, UM DORT MIT KNATTERNDEN BORDKANONEN FÜR RUHE UND ORDNUNG ZU SORGEN.

ACTION

ALIEN TRILOGY
HERSTELLER: ACCLAIM
ANBIETER: ACCLAIM

ACCLAIMS GESPANNT ERWARTETES 3D-GROßPROJEKT SOLL EINER BERÜCHTIGTEN PC-BALLEREI DAS FÜRCHTEN LERNEN. DIE SCIENCE-FICTION-DUNGEONS SIND BEREITS BEGEHBAR, DIE ALIENS WERDEN GERADE GERENDERT.

ACTION

A-TRAIN
HERSTELLER: MAXIS
ANBIETER: LAGUNA

"A-TRAIN" IST JAPANS ERFOLGREICHSTE WIRTSCHAFTS-SIMULATION UND BEREITS TEIL 4 EINER SERIE, DIE ENTWICKLER ARTDINK IN DEN 80ER JAHREN BEGONNEN HAT. MASSIG MENÜS, ISOMETRISCHE 3D-GRAFIK MIT PUTZIGEN ANIMATIONEN.

WIRTSCHAFTS-SIMULATION

BLADES OF RAGE
HERSTELLER: OCEAN
ANBIETER: LAGUNA

DREIDIMENSIONALES "CHOPPLIFTER"-REMAKE. IHR BETRACHTET EIN GERENDERTES HELIKOPTER-SPRITE AUS UNTERSCHIEDLICHEN KAMERAPERSPEKTIVEN UND LÖST 16 MISSIONEN. BESONDERES FEATURE: NACH DER LANDUNG STEUERT IHR DEN PILOTEN.

ACTION

CASPER
HERSTELLER: INTERPLAY
ANBIETER: ACCLAIM

EIN DUTZEND ACTIONSEQUENZEN, 20 RÄTSEL UND EIN KLEINER GEIST: ALS "CASPER" ERFORSCHT IHR WHIPSTAFF MANOR, UM INS LAND DER LEBENDEN ZURÜCKZUKEHREN. FÜR DEN HUMOR SORGEN IN DIESER FILMUMSETZUNG DIE GEISTER-ONKELS STRECH, STINKIE UND FATSO.

ACTION

CYBERSLED


HERSTELLER: NAMCO
ANBIETER: SONY

AUS DER SPIELHALLE DIREKT AUF DIE PLAYSTATION: IHR BESTEIGT EINEN FUTURISTISCHEN SLED UND LIEFERT EUCH HITZIGE PANZERGEFECHTE IN EINER POLYGON-ARENA. WÄHREND DER FÜR ZWEI SPIELER KONZIPIERTE AUTOMAT EINEN HEIDENSPAß MACHTE, BEDEUTET DER EINSPIELERMODUS DER PLAYSTATION-VERSION DAS SPIELSPAß-AUS.

ACTION

CASTLEVANIA
HERSTELLER: KONAMI
ANBIETER: KONAMI

GEISTERJÄGER BELMONT PEITSCHT AUF DER PLAYSTATION. NACH ALTER KONAMI-TRADITION IST DRACULAS 32-BIT-DEBÜT KEINE UMSETZUNG, SONDERN EIN NEUGESTALTETES ACTION-ABENTEUER MIT BELIEBTEN ELEMENTEN ÄLTERER FOLGEN GARNIERT.

JUMP 'N RUN

CYBERIA
HERSTELLER: INTERPLAY
ANBIETER: ACCLAIM

EINE HANDFESTE ADVENTURE-STORY (IN DER GERENDERTE HELDEN RÄTSEL LÖSEN) UND TECHNISCH SAUBERE 3D-ACTIONSZENEN A LA "REBEL ASSAULT" VERBINDEN SICH ZU EINEM STIMMIGEN GENRE-GEMISCH DER OBEREN MITTELKLASSE.

ACTION

CYBERSPEED
HERSTELLER: MINDSCAPE
ANBIETER: MINDSCAPE

FUTURISTISCHES 3D-RENNSPIEL, KONKURRENZ FÜR "WIPE OUT", DAS BEKANNTLICH NUR FÜR SONYS PLAYSTATION ERSCHEINT. ACHT FLITZER, MEHRERE SICHTPERSPEKTIVEN, VERSTECKTE SUPER-FAHRZEUGE UND POWER-UPS. 2-SPIELER-LINK-OPTION.

RENNSPIEL

DESCENT
HERSTELLER: INTERPLAY
ANBIETER: ACCLAIM

KLAUSTROPHOBISCHE TUNNEL-EXPEDITIONEN IN FLÜSSIG ZOOMENDEM 3D. DAS EINZIGE SPIEL, DAS EUCH 360°-BEWEGUNGSFREIHEIT ERLAUBT – DAS MACHT EUREN UNTERIRDISCHEN FEINDFLUG NOCH NERVENAUFREIBENDER.

ACTION

DESTRUCTION DERBY
HERSTELLER: PSYGNOSIS
ANBIETER: SONY

ALLEIN ODER ZU ZWEIT IN DER BLECHLAWINE: RÜCKSICHTSLOSES STOCKCAR-RENNEN, BEI DEM IHR ENTWEDER AUF EINE GUTE RUNDENZEIT ODER MÖGLICHST GEWAGTE STUNTS AUS SEID.

SPORTSPIEL

DISC WORLD
HERSTELLER: PSYGNOSIS
ANBIETER: SONY

EIN HANDELSREISENDER GEVATTER TOD, EIN LOSER MIT MAGIE-DIPLOM UND EINE SPRECHENDE SCHATZTRUHE: HUMORISTISCHES GRAFIKADVENTURE NACH DER VORLAGE DER GLEICHNAMIGEN FANTASY-ROMANE VON TERRY PRATCHETT.

GRAFIKADVENTURE

FIFA SOCCER 96
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
ANBIETER: ELECTRONIC ARTS

GESPANNT WARTEN WIR AUF DIE UMSETZUNG DES GRANDIOSEN 3DO-FUßBALLS. GRAFISCH DÜRFTE DAS 3D-SOCCER NOCH BESSER AUSSEHEN, WELCHE 96ER-ZUSATZ-FEATURES ZUM ZUG KOMMEN, BLEIBT ABZUWARTEN.

SPORTSPIEL

FORGOTTEN REALMS
HERSTELLER: INTERPLAY
ANBIETER: ACCLAIM

NACH SSI HAT SICH NUN INTERPLAY DIE LUKRATIVE "ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS"-LIZENZ GESCHNAPPT. OBWOHL DAS ERSTE SPIEL DER "FORGOTTEN REALMS"-SERIE NOCH IN DIESEM JAHR AUSGELIEFERT WIRD, SIND WEITER DETAILS NICHT BEKANNT.

ROLLENSPIEL

FRANK THOMAS BASEBALL
HERSTELLER: ACCLAIM
ANBIETER: ACCLAIM

TROTZ DER EUROPA-FEINDLICHEN THEMATIK UND DEM HIERZULANDE UNBEKANNTEN LIZENZGEBER THOMAS WIRD ACCLAIM SEIN BASEBALL AUSLIEFERN. FÜR DIE ANIMATION AUTHENTISCHER MAJOR-LEAGUE-STARS WURDE MOTION-CAPTURE EINGESETZT.

SPORTSPIEL

GUNNER'S HEAVEN


HERSTELLER: SONY
ANBIETER: SONY

32-BIT-CLONE DES HYPERHEKTISCHEN ACTION-MEISTERWERKS "GUNSTAR HEROES". IHR KÄMPFT MIT GETUNTER WUMME, KARATE-KICK ODER BODENRUTSCHER GEGEN CYBERBOIDE UND MUTANTEN. ZWEI HELDEN (MACHO ODER MÄDEL) STEHEN ZUR AUSWAHL – LEIDER OHNE ZWEI-SPIELER-MODUS. IN DEUTSCHLAND HEISST'S "RAPID RELOAD".

ACTION

GOALSTORM
HERSTELLER: KONAMI
ANBIETER: KONAMI

"GOALSTORM", AUCH ALS "POLYGON SOCCER" BEKANNT, IST KONAMIS EINSTIEG IN DIE WELT DER 3D-SPORTSIMULATIONEN. DIE SPIELER ZOOMEN BIS AUF BILDSCHIRMGRÖßE HERAN, EINE VIRTUELLE KAMERA VERFOLGT MINUTIÖS JEDEN SPIELZUG.

SPORTSPIEL

HEBEREKE
HERSTELLER: SUNSOFT
ANBIETER: LAGUNA

AUF DEM SUPER NINTENDO WAR "HEBEREKE'S POPOON" NUR EINER VON VIELEN "COLUMNS/TETRIS"-VERSCHNITTEN, DIE 32-BIT-FASSUNG MUß MIT WENIGER KONKURRENZ KÄMPFEN. ZWEI-SPIELER-MODI UND COMBO-ATTACKEN SIND MIT VON DER PARTIE.

DENKSPIEL

HORDE, THE
HERSTELLER: CRYSTAL DYNAMICS
ANBIETER: BMG

SEHR UNGEWÖHNLICHE MISCHUNG AUS STRATEGIE-SPIEL, INTERACTIVE MOVIE UND SCHWERTKAMPF-GEMETZEL. IHR KULTIVIERT EIN FANTASY-KÖNIGREICH UND SCHÜTZT EURE MAMPFENDE KUHHERDE GEGEN PLÜNDERNDE ALLESFRESSER-KOBOLDE.

ACTION

JUMPING FLASH


HERSTELLER: SONY
ANBIETER: SONY

WITZIG-INTELLIGENTES 3D-HÜPFSPIEL MIT 18 SPIELSTUFEN. IHR STEUERT EINEN RAKETENHASEN ÜBER VERSCHIEDENE POLYGON-PLANETEN, SAMMELT GEGENSTÄNDE UND ZERBALLERT AUFDRINGLICHE POLIZEI-FRÖSCHE. NEBEN ABWECHSLUNGSREICHEM LEVELINVENTAR ERWARTEN EUCH VIELE ÜBERRASCHUNGEN UND RIESIGE ENDGEGNER.

JUMP 'N RUN

JOURNEYMAN PROJECT
HERSTELLER: SANCTURY WOODS
ANBIETER: CENTREGOLD

ZEITREISE-ABENTEUER MIT EINEM ROBOTHELDEN, ERSCHIEN 1993 FÜR DEN APPLE MACINTOSH. DIE SATURN-UMSETZUNG BASIERT AUF EINEM DEZENT ÜBERARBEITETEN UPDATE DES AMERIKANISCHEN INTERACTIVE-MOVIE-KLASSIKERS.

INTERACTIVE MOVIE

KRAZY IVAN
HERSTELLER: PSYGNOSIS
ANBIETER: SONY

MECH-SCHLACHT AUS ENGLAND: IHR STEUERT EINEN TONNENSCHWEREN KAMPFROBOTER DURCH IRDISCHE SZENARIEN UND HEIZT EUREN WIDERSACHERN (ROBOTS, RAUMSCHIFFE, PANZER UND BODENSTATIONEN) MIT LASER, BORDKANONE UND RAKETEN EIN.

ACTION

LOST VIKINGS 2
HERSTELLER: INTERPLAY
ANBIETER: ACCLAIM

BALEOG, OLAF UND ERIC, DIE DREI WIKINGER MIT DEM UNTERSCHIEDLICHEN EINSATZPOTENTIAL, BEKOMMEN MIT SCORCH UND FANG ZWEI NEUE KAMERADEN. ZU FÜNFT MÜSSEN SIE 30 TÜCKISCHE PLATTFORM-, FALLEN- UND RÄTSEL-LEVELS DURCHQUEREN.

DENKSPIEL

KILEAK THE BLOOD



HERSTELLER: Sony

ANBIETER: Sony

ROBOTERGEFECHTE IN ZEITGEMÄßEM 3D-GEWAND. TEXTUR-TAPEZIERTE EINRICHTUNG UND EXTRAS GEFALLEN, LEIDER GIBT ES WEDER NEIGUNGEN NOCH ANDERE DESIGN-SCHMANKERL: KRANKT WIE DER SATURN-KONKURRENT "DAEDALUS" AN MÄßIGER OPTIK UND LANGWEILIGEN LEVELN. SOLIDE ACTION FÜR 3D-FANATIKER.

ACTION

MACHINE HEAD

HERSTELLER: Core

ANBIETER: Centregold

ABGEDREHTER 3D-SHOOTER: EINE CYBER-BRAUT AUF HOVER-BIKE GEGEN COMPUTERVIRUS UND ROBOTERARMEE. VERBLÜFFEND ANIMIERTE ECHTZEIT-MONSTER UND EINE FLOTTE 3D-ENGINE GARANTIEREN ACTION.

ACTION

MAGIC CARPET

HERSTELLER: Bullfrog

ANBIETER: Electronic Arts

VIRTUAL ALADDIN: MAGIEGESPICKTER TEPPICH-FLUG FÜR SPIELER MIT SCHNELLEM BLICK & STRATEGISCHEM GESCHICK. MÄRCHENHAFTE ARCHIPEL, PHANTASISCHE BURGEN, BALLONS UND WUSELNDE MENSCHLEIN.

ACTION

MOTOR TOON GP

HERSTELLER: Sony

ANBIETER: Sony

KUNTERBUNTE-TOONS-RASEREI MIT TOLLEN OPTIKEN, ABER AUCH VIELEN GRAFIK-FEHLERN. ORIGINELL: IN EINEM SPEZIELLEN MODUS FÄHRT DIE BESTZEIT EURES KUMPELS ALS GEISTER-VEHIKEL VOR EUCH HER!

RENNSPIEL

MYST

HERSTELLER: Sunsoft/Psygnosis

ANBIETER: Sony

DAS GRAFIK-ADVENTURE FÜR NOTORISCHE EINZELGÄNGER "MYST" ENTFÜHRT EUCH IN EINE WELT DER MECHANISCHEN-RÄSTEL UND LOGIK-SPIELEREIEN, ABER OHNE MENSCHLICHE BEVÖLKERUNG. LIEBEVOLL GERENDERTE STANDBILDER, BERUHIGENDER SOUND.

GRAFIKADVENTURE

NBA BASKETBALL

HERSTELLER: Konami

ANBIETER: Konami

LEIDER LIEGEN UNS ZU KONAMIS ACTION-BASKETBALL NOCH KEINE INFORMATIONEN VOR.

SPORTSPIEL

NBA JAM



HERSTELLER: Acclaim

ANBIETER: Acclaim

SCHON DIE 16-BIT-UMSETZUNGEN DES GNADENLOS MOTIVIERENDEN ACTION-BASKETBALLS KAMEN DEM ARCADE-ORIGINAL SEHR NAHE, JETZT SETZT DIE PLAYSTATION-VERSION NOCH EINS DRAUF. VIER-SPIELER-MODUS SOWIE UNZÄHLIGE DUNKING-VARIANTEN VERSPRECHEN ATMOSPHÄRISCHE HOCHSTIMMUNG.

SPORTSPIEL

NFL 96

HERSTELLER: Acclaim

ANBIETER: Acclaim

DER "QUARTERBACK CLUB" WURDE VON DEN SPORTSPIEL-SPEZIALISTEN IGUANA ENTWICKELT UND HEIMSTE AUF 16-BIT-KONSOLEN TOLLE KRITIKEN EIN. DIE AMERICAN-FOOTBALL-SIMULATION BIETET MEHRERE SPIELMODI UND DIE WICHTIGE NFL-LIZENZ.

SPORTSPIEL

NFL FOOTBALL

HERSTELLER: Konami

ANBIETER: Konami

AUCH ZU KONAMIS FOOTBALL-SIMULATION MIT NFL-LIZENZ GIBT ZUM JETZIGEN ZEITPUNKT NOCH KEINE ANGABEN ÜBER FEATURES UND OPTIONEN.

SPORTSPIEL

NHL 96

HERSTELLER: Electronic Arts

ANBIETER: Electronic Arts

DIE BESTE 16-BIT-EISHOCKEY-SIMULATION WIRD FÜR IHRE 32-BIT-PREMIERE IN EIN PRÄCHTIGES 3D-GEWAND GESTECKT. SPIELERISCH DÜRFTE DANK LANGJÄHRIGER EA-SPORTS-ERFAHRUNG NICHTS SCHIEFGEHEN.

SPORTSPIEL

NOVASTORM

HERSTELLER: Psygnosis

ANBIETER: Sony

DER BALLER-OLDIE UND CD-ROM-PIONIER DARF NICHT RUHEN: PÜNKTLICH ZUM PLAYSTATION-START SOLL DIE LINEARE, ABER NICHTDESTOTROTZ HOCHDRAMATISCHE 3D-FLIEGEREI IN EINER OPTISCH AUFPOLIERTEN VERSION MIT 2-SPIELER-MODUS (!) ERSCHEINEN.

ACTION

PANZER GENERAL

HERSTELLER: SSI

ANBIETER: Mindscape

SANDKASTENGENERÄLE ATMEN AUF: SSIS HERVORRAGENDES HEXFELD-STRATEGIESPIEL WIRD AUCH FÜR DIE PLAYSTATION UMGESETZT UND VOR WEIHNACHTEN AUSGELIEFERT. DER 2. WELTKRIEG AUS DEUTSCHER SICHT.

STRATEGIESPIEL

PARODIUS

HERSTELLER: Konami

ANBIETER: Konami

MIT JAPANO-MÄDELS, STURZKAMPF-PINGUIN ODER COMIC-KRAKE DURCH POP-ART-GALAXIEN MIT DEN SKURRILSTEN ENDGEGNERN DER SPIELGESCHICHTE.: ZWEI "PARODIUS"-AUTOMATEN (VON 1989 UND 1994) OHNE GRAFISCHE ABSTRICHE AUF CD ÜBERTRAGEN.

ACTION

PGA TOUR GOLF 96

HERSTELLER: Electronic Arts

ANBIETER: Electronic Arts

HERVORRAGEND DESIGNTE GOLFSIMULATION MIT AUßERGEWÖHNLICH MOTIVIERENDEM EIN-SPIELER-MODUS UND PRÄCHTIGER 3D-OPTIK. DANK PGA-LIZENZ MIT ALLEN WICHTIGEN GOLF-PROS UND MEHREREN GOLFPLÄTZEN.

SPORTSPIEL

PHILOSOMA

HERSTELLER: Sony

ANBIETER: Sony

DER JAPANO-SHOOTER MIT KLASSISCHEM SCROLLING, MÜßTE IN DIESEN TAGEN IN FERNOST AUSGELIEFERT WERDEN. WIR SPAREN UNS VOARB-LORBEEREN UND KRITIK – LEST UNSEREN IMPORTTEST IN DER NÄCHSTEN MAN!AC.

ACTION

PINBALL

HERSTELLER: Ocean

ANBIETER: Laguna

"PINBALL" IST DER ARBEITSTITEL EINER 32-BIT-ONLY-FLIPPERSIMULATION AUS ENGLAND. NOCH WISSEN WIR SO GUT WIE NICHTS ÜBER DAS OCEAN-PROJEKT. WIR BEMÜHEN UNS ABER, EINE VORAB-VERSION FÜR DIE NÄCHSTE MAN!AC ZU ORGANISIEREN.

FLIPPER

POLICENAUTS

HERSTELLER: Konami

ANBIETER: Konami

GROßSTADT-COPS, KILLER-ANDROIDEN UND SCHWERE HANDFEUERWAFFEN: DIE INOFFIZIELLE FORTSETZUNG ZUM JAPANISCHEN KULT-ADVENTURE "SNATCHER" ERSCHEINT IN EINER EINGEDEUTSCHTEN VERSION.

GRAFIK-ADVENTURE

PSYCHIC DETECTIVE



HERSTELLER: Electronic Arts

ANBIETER: Electronic Arts

EIN ÜBERSINNLICH BEGABTES WUNDERKIND REIST AUF DER SPUR EINES MÖRDERS VON GEHIRN ZU GEHIRN. EAS ERSTER INTERACTIVE MOVIE ENTSTAND IN ZUSAMMENARBEIT MIT DEM ANIMATIONS-STUDIO COLOSSAL PICTURES, BEKANNT DURCH MTV´S "LIQUID TELEVISION", "ÄON FLUX" UND DEN TRICKSZENEN AUS "TANK GIRL" UND "NATURAL BORN KILLERS".

INTERACTIVE MOVIE

POOL SHARK

HERSTELLER: Mindscape

ANBIETER: Mindscape

DIE FARBE DES GELDES: IHR BEGINNT ALS BLUTIGER BILLARD-AMATEUR UND ARBEITET EUCH AM GRÜNEN TISCH ZUM BESTEN POOL-SPIELER DER WELT EMPOR. EUER WEG ZUM PREISGELD IST MIT SPRACHAUSGABE, COUNTRY - , ROCK- UND BLUES-MUSIK-UNTERLEGT.

SPORT

RAYMAN

HERSTELLER: Ubisoft

ANBIETER: nicht bekannt

NÄHERE INFOS ZUM HERVORRAGENDEN KNUDDEL-JUMP'N'RUN ERFAHRT IHR IM IMPORT-TEST DER PLAYSTATION-VERSION IN DIESER MAN!AC (SEITE 39). EIN TODSICHERER TIP FÜR ALLE HÜPFSPIEL-FANS MIT RIESIGEM SPIELAREAL.

FLIPPER

REVOLUTION X

HERSTELLER: Acclaim

ANBIETER: Acclaim

UMSETZUNG DES GLEICHNAMIGEN AEROSMITH-BALLERAUTOMATEN VON 1993. IHR STÜRMT DURCH KONZERTSÄLE, TONSTUDIOS UND PLATTENGESCHÄFTE UND LEGT MIT DEM STURMGEWEHR DAS GESAMTE MOBILIAR IN SCHUTT UND ASCHE.

ACTION

RAVEN PROJECT

HERSTELLER: Mindscape

ANBIETER: Mindsacpe

ACTION-LASTIGE VEHIKEL-SIMULATION MIT PLANETAREN KÄMPFEN UND LUFTSCHLACHTEN. DAZWISCHEN WERDEN FMV-FILMSEQUENZEN EINGESPIELT. VON CRYO ("COMMANDER BLOOD", "DRAGON LORE") IN FRANKREICH ENTWICKELT.

ACTION

RIDGE RACER

HERSTELLER: Namco

ANBIETER: Sony

MÜSSEN WIR ÜBER DIE UMSETZUNG DES SPIELHALLEN-KLASSIKERS NOCH GROßE WORTE VERLIEREN? WER SICH EINE PLAYSTATION KAUFT, KOMMT UM DAS SCHÖNSTE RENNSPIEL DER GEGENWART WOHL KAUM HERUM.

RENNSPIEL

ROAD RASH

HERSTELLER: Electronic Arts

ANBIETER: Electronic Arts

NACH DER ÜBERRAGENDEN 3DO-VARIANTE SOLL DAS FAUST-&-PS-STARKE MOTORAD-RENNEN FÜR DIE PLAYSTATION NOCH EINMAL AUFGEBOHRT UND GRAFISCH VERSCHÖNERT WERDEN. VIDEOSEQUENZEN UND ROCK-SOUNDTRACK SIND WIEDER MIT DABEI.

RENNSPIEL

ROCK´N ROLL RACING 2

HERSTELLER: Interplay

ANBIETER: Acclaim

DER 16-BIT-ERSTLING MACHTE JEDE MENGE SPAß, WAR ABER OPTISCH WENIG BERAUSCHEND. DIE 32-BIT-FORTSETZUNG DES RUNDKURS-RENNENS WARTET MIT GERENDERTEN FAHRZEUGEN UND FLIEßEND ANIMIERTEN 3D-STRECKEN AUF.

ACTION

SENTIENT

HERSTELLER: Psygnosis

ANBIETER: Sony

MYSTERY UND SUSPENSE AUF EINEM MINEN-SATELLITEN, DER EINSAM UM EINE ENTLEGENE SONNE AM RANDE DER GALAXIS KREIST. NICHT ALLE PASSAGIERE SIND AUF EURER SEITE: NUR DURCH KOMBINATIONSGABE UND DIPLOMATIE KÖNNT IHR DEM UNTERGANG ENTGEHEN.

GRAFIK-ADVENTURE

SHELL SHOCK

HERSTELLER: Core

ANBIETER: Centregold

DREIDIMENSIONALE PANZER-ACTION IN NAHER ZUKUNFT. GERENDERTE SÖLDNER-KUMPANE SOLLEN DIE MOTIVATION STEIGERN UND DEN TITEL VON ÜBLICHER MAINSTREAM-ACTION ABHEBEN. OPTISCH UND AKUSTISCH VIELVERSPRECHEND.

ACTION

SHOCKWAVE

HERSTELLER: Electronic Arts

ANBIETER: Electronic Arts

GRAFISCH UND AKUSTISCH EINDRUCKSVOLLE 3D-GEFECHTE GEGEN AUßERIRDISCHE INVASOREN. KOMPLEXE OPTIONEN UND UNFAIRE MISSIONEN, ABER DURCH STIMMUNGSDICHTE UND SAUBERES DESIGN FÜR JEDEN 3D-FREAK EIN PROBESCHUß WERT.

ACTION

SHOCKWAVE 2

HERSTELLER: Electronic Arts

ANBIETER: Electronic Arts

NACH DER MISSIONS-CD "OPERATION JUMPGATE" DIE ECHTE FORTSETZUNG DES 3D-SHOOTERS. NEUE GEGNER, NEUE WAFFEN, NEUE LANDSCHAFTEN: GEGEN EINE ALIEN-ÜBERMACHT KÄMPFT IHR AUF PLANETENOBERFLÄCHEN UND IN TUNNELSYSTEMEN.

ACTION

SHREDFEST
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
ANBIETER: ELECTRONIC ARTS
EINE SNOWBOARD-SIMULATION VON DEN "ROAD RASH"-DESIGNERN. SECHS LEVELS RASANTE WINTERSPORT-ACTION MIT VERSCHIEDENEN WETTBEWERBS-FORMEN UND NACHGEZEICHNETEN ORIGINAL-SCHAUPLÄTZEN.
SPORTSPIEL

SLAYER
HERSTELLER: SSI
ANBIETER: MINDSCAPE
ACTION-ROLLENSPIEL IM "ULTIMA UNDERWORLD"-STIL. GEGENÜBER DER 3DO-URVERSION SOLL DIE PLAYSTATION-VARIANTE OPTISCH UND TECHNISCH VERBESSERT WERDEN. INHALTLICH BLEIBT´S BEIM ALTEN: MONSTER SCHLACHTEN, TRUHEN KNACKEN.
ROLLENSPIEL

SIM CITY 2000

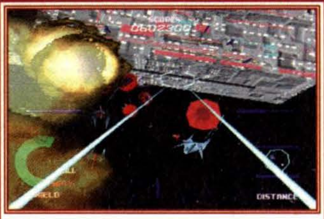
HERSTELLER: MAXIS
ANBIETER: LAGUNA
ZUKUNFTS-UPDATE ZUM STÄDTEBAU-KLASSIKER: IHR KONSTRUIERT EINE STADT MIT KUPPELGEBÄUDEN, HOCHTERRASSEN, FUTURISTISCHEN TRANSPORTMITTELN, ABER AUCH MIT ALLEN WEHWEHCHEN EINER METROPOLE. VORZÜGLICHE UNTERHALTUNG MIT EDUTAINMENT-EINSCHLAG UND SUCHT-POTENTIAL.
WIRTSCHAFTSIMULATION

SIM TOWER

HERSTELLER: MAXIS
ANBIETER: LAGUNA
EIN BAUVORHABEN VON BIBLISCHEM AUSMASS: ERRICHTET EINEN TURM BIS ZUM FIRMAMENT UND ACHTET AUF TAUSENDE VON BEWOHNERN. LEIDER KOMMT´S JEDEN MITTAG ZUM STAU AUF DEN ROLLTREPPEN, NACHTS LEIDEN DIE ANWOHNER UNTER DEM TRUBEL IM 24-STUNDEN-RESTAURANT UND KAKERLAKEN HABEN DAS 31. STOCKWERK ÜBERRANNT.
WIRTSCHAFTSIMULATION

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

HERSTELLER: VIRGIN
ANBIETER: VIRGIN
DAS AUFWENDIGSTE "SPOT" ALLER ZEITEN IN SEINER SCHÖNSTEN VARIANTE: AUF DER PLAYSTATION SPIELT DER COOLE HELDENPUNKT ALL SEINE ANIMATIONSTALENTE AUS UND DURCHSTÖBERT DIE PERSPEKTIVISCH DARGESTELLTEN KULISSEN EINES FILMSTUDIOS. DORT HAUSEN BÖSEWICHTE UND MONSTER AUS VIER UNTESCHIEDLICHEN EPOCHEN.
JUMP´N RUN

STARBLADE ALPHA

HERSTELLER: NAMCO
ANBIETER: SONY
FEINDFLUG DURCH ASTEROIDENHAGEL, ZERSTÖRER-FLOTTE UND TODESSTERN: UMSETZUNG DES GRAFISCH BOMBASTISCHEN LASER-AUTOMATEN MIT EINEM ORIGINAL- UND EINEM OPTISCH NEUEN SPIELMODUS . SPIELERISCH ETWAS BESCHRÄNKT (IHR LENKT NUR DAS FADENKREUZ), AUDIOVISUELL ABER EIN KINO-WÜRDIGES GROßEREIGNIS.
ACTION

SYNDICATE WARS

HERSTELLER: BULLFROG/ELECTRONIC ARTS
ANBIETER: ELECTRONIC ARTS
ALS PATE EINER POSTNUKLEAREN ZUKUNFT BRÜTET IHR ÜBER DER WELTKARTE, ZÜCHTET BIOMECHANISCHE KILLER UND STEUERT MAXIMAL VIER AGENTEN DURCH DIE EINSÄTZE. DIE ISOMETRISCHE 3D-PERSPEKTIVE DER 16-BIT-VERSIONEN WURDE IN DAS UPDATE ÜBERNOMMEN, ABER MIT TOLLEN LICHT- UND SCHATTEN-EFFEKTEN AUSGEBAUT.
ACTION

TEKKEN


HERSTELLER: NAMCO
ANBIETER: SONY
EINES DER BESTEN PRÜGELSPIELE UNSERER ZEIT. NAMCOS HELDEN MÖGEN AUF FOTOS NICHT SONDERLICH WOHLGEFORMT AUSSEHEN, BEWEGEN SICH ABER MIT KONKURRENZLOSER GESCHMEIDIGKEIT. AUCH DAS SCHLAG-REPERTOIRE DER 16 KÄMPFER IST ORIGINELL UND WUCHTIG.
BEAT´EM UP

THUNDERHAWK 2
HERSTELLER: CORE
ANBIETER: CENTREGOLD
REMAKE DES MEGA-CD-"THUNDERHAWKS". DIE SPRITES WERDEN GEGEN MIT TEXTUREN VERKLEIDETE ECHTZEIT-FEINDE AUSGETAUSCHT, EIN AUFGESTOCKTES WAFFENARSENAL SOLL MEHR SPIELTIEFE GARANTIEREN.
ACTION

TILT
HERSTELLER: VIRGIN
ANBIETER: VIRGIN
VIRGINS VORSTOß AUF DEN MARKT DER DIGITALEN FLIPPER. ERSTE DEMOS VON "TILT" MÜSSEN SICH OPTISCH HINTER SEGAS "LAST GLADIATOR" NICHT VERSTECKEN. OB AUCH DAS SPIELFELD-LAYOUT MITHALTEN KANN, VERRATEN WIR EUCH IM HERBST.
FLIPPER

STREET FIGHTER: THE MOVIE

HERSTELLER: CAPCOM
ANBIETER: ACCLAIM
DIE "STREET FIGHTER" IM DIGI-UNIVERSUM: VAN DAMME, MINOGUE UND ANDERE STARS DES FILMS PRÜGELN SICH VOR NEUEN HINTERGRÜNDEN. DIE MEISTEN BEWEGUNGEN DER GEZEICHNETEN VORBILDER FUNKTIONIEREN AUCH IN DIESER FILMUMSETZUNG, ZUSÄTZLICH WURDEN NEUE FÄHIGKEITEN UND CHARAKTERE EINGEBAUT.
BEAT´EM UP

TOTAL ECLIPSE
HERSTELLER: CRYSTAL DYNAMICS
ANBIETER: BMG
EIN SCHNELLES 3D-SHOOT´EM UP OHNE TAKTISCHEN SCHNICKSCHNACK. DIE LANDSCHAFT ZOOMT UND ROTIERT VOR EURER BORDKANONE, DUTZENDE VON PLASMAPARTIKELN UND LASER-GESCHOSSEN BRINGEN VERDERBEN ÜBER DIE ABFANGJÄGER EINER ALIEN-MACHT.
ACTION

TWISTED METAL
HERSTELLER: SONY
ANBIETER: SONY
ASPHALT-RASEREI MIT SCHWERER ARTILLERIE: 12 VERSCHIEDENE MAD-MAX-BOLIDEN WARTEN DARAUF, VON EUCH DURCH DIE ENDZEIT GESTEUERT ZU WERDEN. VIER SICHTPERSPEKTIVEN SORGEN FÜR DURCHBLICK, EIN LINK-MODUS FÜR ZWEI-SPIELER-DUELLE.
ACTION

VIEWPOINT
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
ANBIETER: ELECTRONIC ARTS
OPTISCH ÜBERARBEITETES REMAKE DES SURREALISTISCHEN NEO-GEO-BALLERSPIELS. BEIBEHALTEN WURDEN DIE "ZAXXON"-INSPIRIERTE GRAFIKPERSPEKTIVE, DIE FLIEGENDEN, KRABBELNDEN UND HÜPFENDEN BIO-MONSTER WURDEN HINGEGEN NEU GERENDERT.
ACTION

VR BASEBALL
HERSTELLER: INTERPLAY
ANBIETER: ACCLAIM
DER ERSTE TITEL IN INTERPLAYS NEUER "VR SPORTS"-SERIE: DER 360°-"VIRTUAL FIELDVISION"-RUNDUMBLICK SOLL FÜR REALISTISCHE ACTION SORGEN, MANAGER-MODUS, ALL-STAR-SPIELE UND HOME RUN DERBY SIND FÜR DIE LANGZEIT-MOTIVATION ZUSTÄNDIG.
SPORT

WARHAMMER 40000
HERSTELLER: MINDSCAPE
ANBIETER: MINDSCAPE
DIE MISCHUNG AUS 3D-AMOKLAUF UND TAKTISCHEM SCIENCE-FICTION-GEFECHT WIRD MOMENTAN VON ROLLENSPIELEXPERTEN, 3D-PROGRAMMIERERN UND FANTASY-DESIGNERN IN EUROPA UND AMERIKA ENTWICKELT.
ACTION

WARHAMMER FANTASY BATTLES
HERSTELLER: MINDSCAPE
ANBIETER: MINDSCAPE
DER MITTELALTERLICHE BRUDER VON "WARHAMMER 40000" WIRD NICHT ALS ACTION-, SONDERN ALS STRATEGIESPIEL INSZENIERT. ELFEN, ORKS UND MENSCHEN HEBEN ARMEEN AUS UND SCHLAGEN SICH DANN KOLLEKTIV DIE DICKSCHÄDEL EIN.
STRATEGIESPIEL

TOHSHINDEN
HERSTELLER: CAPCOM
ANBIETER: ACCLAIM
DIE 3D-SENSATION DES EHAMALIGEN NEO-GEO-RECYCLE-SPEZIALISTEN TAKARA WIRD IN JAPAN NOCH IMMER FLEISSIG GEZOCKT. UNGESCHLAGEN IST DIE GRAFIK, NEU DIE MÖGLICHKEIT SICH SEITLICH UNTER DEM SCHLAG DES GEGNERS ABZUROLLEN.
BEAT´EM UP

WARHAWK
HERSTELLER: SONY
ANBIETER: SONY
ACTION-FLUGSIMULATION VON SONY USA UND DEM NASA-ENTWICKLER SINGLETRAC. ZAHLLOSE LUFT-LUFT UND LUFT-BODEN-KÄMPFE, AUFGETEILT AUF 6 STRATEGISCHE MISSIONEN. HÖHEPUNKT IST DER FLUG DURCH EINEN SCHWERVERTEIDIGTEN CANYON,
ACTION

WATERWORLD
HERSTELLER: INTERPLAY
ANBIETER: ACCLAIM
ZWEI UNTERSCHIEDLICHE SPIELE ENTWICKELT INTERPLAY NACH DER VORLAGE DES MILLIONEN-SCHWEREN KEVIN-COSTNER-FILMS. DER ERSTE TITEL IST EIN ACTIONSPIEL UND ERSCHEINT IN DIESEM JAHR - MEHR IST ÜBER "WATERWORLD" NOCH NICHT BEKANNT.
ACTION

WIPE OUT


HERSTELLER: PSYGNOSIS
ANBIETER: SONY
GEGEN ALLE GESETZE DER SCHWERKRAFT: HOOVER-RENNEN ÜBER ZEHN GALAKTSCHE RENNSTRECKEN. DURCH DIE LINK-OPTION DER PLAYSTATION DÜRFEN ZWEI SPIELER MIT JE EINEM EIGENEN MONITOR GEGENEINANDER ANTRETEN. ZEHN TEAMS ZU JE ZWEI FAHRERN VERSUCHEN IN DER "ANTI-GRAVITY"-LEAGUE ZU PUNKTEN.
ACTION

VIRTUAL SNOOKER
HERSTELLER: ACCLAIM
ANBIETER: ACCLAIM
AUF DEM PC HEIMSTE DIE BILLARD-SIMULATION AUSGEZEICHNETE KRITIKEN EIN, DIE PLAYSTATION-UMSETZUNG DÜRFTE SPIELERISCH IDENTISCH, ABER GRAFISCH (COOLE 3D-PERSPEKTIVE) NOCH BESSER SEIN.
SPORTSPIEL

WORMS
HERSTELLER: TEAM 17/OCEAN
ANBIETER: LAGUNA
MIT DEM GESCHICKLICHKEITSTEST LEGEN DIE AMIGA-PROFIS TEAM 17 IHR KONSOLENDEBÜT VOR. NIEDLICHE WURM-SPRITES GEBEN SICH MIT MÖRSERN, GRANATEN UND BAZOOKAS DEN REST: RADIKALES PUZZLE-SPEKTAKEL FÜR "LEMMINGS"-HASSER.
GESCHICKLICHKEITSSPIEL

WWF WRESTLEMANIA
HERSTELLER: ACCLAIM
ANBIETER: ACCLAIM
RAUHBEINIGE WRESTLING-SIMULATIONEN SIND EINE SPEZIALITÄT VON ACCLAIM. "WWF WRESTLEMANIA" IST KEINE AUFARBEITUNG DES ERSTEN WWF-SPIELS (1992), SONDERN DIE HEIMVERSION DES NEUEN SPIELAUTOMATEN. ALLE WWF-STARS CATCHEN MIT.
SPORTSPIEL



DONKEY KONG LAND™
Das tierische Team ist wieder da!
Neu und exklusiv für Nintendo®!
Jetzt geht's den Kremlings an den Kragen, denn Donkey Kong und Diddy Kong sind wieder unterwegs in dem ersten, völlig computer-gerenderten Spiel für ein tragbares Videospiel-System!
30 brandneue Levels affig-cooler Action und jede Menge neuer Charaktere werden Dich vom Hocker reißen. Ob fliegende Ferkel, stachelige Zinger oder kriechende Kremlings, Du erlebst 100 % Gorilla-Power, wie sie Dein Game Boy™ bisher noch nicht gesehen hat! Super Game Boy™ kompatibel.
Mit bananengelber Kassette!
GAME BOY
Nintendo®
Have more fun!
TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1995 Nintendo Co., Ltd.

NEXT GENERATION REPORT



SEGA SATURN

OFFIZIELLES SOFTWARE-ANGEBOT ´95

ALIEN TRILOGY
HERSTELLER: ACCLAIM
ANBIETER: ACCLAIM

ACCLAIMS GESPANNT ERWARTETES 3D-GROẞPROJEKT SOLL EINER BERÜCHTIGTEN PC-BALLEREI DAS FÜRCHTEN LEHREN. DIE SCIENCE-FICTION-DUNGEONS SIND BEREITS BEGEHBAR, DIE ALIENS WERDEN GERADE GERENDERT.

ACTION

A-TRAIN


HERSTELLER: MAXIS
ANBIETER: LAGUNA

"SIM CITY" TRIFFT AUF "RAILROAD TYCOON" UND "WALL STREET MANAGER": "A-TRAIN" IST JAPANS ERFOLGREICHSTE WIRTSCHAFTSSIMULATION UND BEREITS DER 4.TEIL EINER SERIE, DIE ARTDINK IN DEN 80ER-JAHREN BEGONNEN HAT. MASSIG MENÜS, ISOMETRISCHE 3D-GRAFIK MIT PUTZIGEN MINI-ANIMATIONEN.

WIRTSCHAFTSSIMULATION

BUG


HERSTELLER: SEGA
ANBIETER: SEGA

"JUMPING FLASH"-KILLER AUS DEM HAUSE SEGA: "BUG" IST EIN 3D-PLATTFORM-SPIEL MIT KÄFER ALS TITELHELD. 18 PARALLAX-SCROLLENDE NATURLEVELS, WIND & WETTER MUSS DAS SPRINGENDE INSEKT DURCHQUEREN. FRÖSCHE, SPINNEN UND ANDERE BEWOHNER DER VIDEOSPIEL-FLORA WOLLEN IHN STOPPEN.

JUMP´N RUN

AFTERMATH
HERSTELLER: INTERPLAY
ANBIETER: ACCLAIM

ADVENTURE ODER ACTION-SPIEL? ÜBER DIESEN INTERPLAY-TITEL WEIẞ NOCH NIEMAND MEHR, ALS DAẞ ER SOWOHL FÜR SEGAS SATURN, ALS AUCH FÜR DIE PLAYSTATION ERSCHEINT UND SPÄTESTENS IM DEZEMBER IN DEUTSCHLAND AUSGELIEFERT WIRD.

K. A.

CASTLEVANIA
HERSTELLER: KONAMI
ANBIETER: KONAMI

DIE 32-BIT-VERSION VON KONAMIS GRUSEL-JUMP'N'RUN WIRD WOHL SPIELERISCH AUF TRADITIONELLEN PFADEN WANDELN UND NICHT UNBLUTIG AUSSEHEN (UNTERTITEL: "THE BLOODLETTING". MEHR IST ZUR ZEIT LEIDER NICHT BEKANNT.

JUMP´N RUN

CASPER
HERSTELLER: INTERPLAY
ANBIETER: ACCLAIM

DAS SPIEL ZUM NEUEN FILM DER SPIELBERG-FIRMA AMBLIN, WIRD EINE GENRE-MISCHUNG MIT ACTION-ÜBERGEWICHT. TROTZDEM BRAUCHT DER JUNIOR-GEIST AUCH GRIPS UM DIE 20 RÄTSEL DES GRUSEL-ABENTEUER MIT HEILEM BETTLAKEN ZU ÜBERSTEHEN.

ACTION

CYBERSPEED
HERSTELLER: MINDSCAPE
ANBIETER: MINDSCAPE

FUTURISTISCHES 3D-RENNSPIEL, DIREKTER KONKURRENT FÜR PSYGNOSIS "WIPE OUT, DAS BEKANNTLICH NUR FÜR SONYS PLAYSTATION ERSCHEINT. ACHT FLITZER, MEHRERE SICHTPERSPEKTIVEN, VERSTECKTE SUPER-FAHRZEUGE UND POWER-UPS.

RENNSPIEL

CYBER-SPEEDWAY


HERSTELLER: SEGA
ANBIETER: SEGA

"CYBER-SPEEDWAY" HEIẞT IM ORIGINAL "GRAN CHASER" UND BASIERT AUF DEM PC-RENNSPIEL "CYBERRACE". FLOTTE 3D-ACTION FÜR EIN ODER ZWEI SPIELER, LETZTERES VIA SPLIT-SCREEN. DREI FAHR-PERSPEKTIVEN, ZEHN RENNSTRECKEN UND EIN STORY-MODUS, IN DEM DIE GEMEINSTEN VERKEHRSSÜNDER DER GALAXIS WARTEN.

RENNSPIEL

DESCENT


HERSTELLER: INTERPLAY
ANBIETER: ACCLAIM

DAS WAHNWITZIGE UNTERTAGE-3D-SPIEL SORGTE FÜR ZERBROCHENE PC-JOYSTICKS UND VERDREHTEN TUNNELBLICK. IM MINENKOMPLEX VON "DESCENT" GIBT ES KEIN OBEN ODER UNTEN, KEIN LINKS UND RECHTS. WÄHREND IHR BALLEREND DURCH DIE TUNNELS WIRBELT, HABT IHR 100% BEWEGUNGSFREIHEIT.

ACTION

CYBERIA
HERSTELLER: INTERPLAY
ANBIETER: ACCLAIM

EINE HANDFESTE ADVENTURE-STORY (IN DER GERENDERTE HELDEN RÄTSEL LÖSEN) UND TECHNISCH SAUBERE 3D-ACTIONSZENEN A LA "REBEL ASSAULT" VERBINDEN SICH ZU EINEM STIMMIGEN GENRE-GEMISCH DER OBEREN MITTELKLASSE.

ACTION

FIFA SOCCER 96
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
ANBIETER: ELECTRONIC ARTS

"FIFA SOCCER" AUF DEM 3DO GILT ALS BESTES VIDEOSPIEL-FUẞBALL DER GEGENWART. ES IST SO GUT WIE SICHER, DAẞ DAS 96ER-UPDATE FÜR DEN SATURN SPIELERISCH UND OPTISCH (3D) NOCH BESSER WIRD.

SPORT

DIGITAL PINBALL


HERSTELLER: SEGA
ANBIETER: SEGA

EINE DER SCHÖNSTEN FLIPPER-SIMULATIONEN UNSERER ZEIT: VIER SPIELFELDER RANDVOLL MIT BUMPER, TARGETS UND BAHNEN. MIT KNEIPEN-GEPRÜFTEN HARDROCK-SOUND, SPRACHAUSGABE, GESPEICHERTEN HIGHSCORES, UND INTERAKTIVEM REGELBUCH. IM ORIGINAL: "LAST GLADIATORS".

FLIPPER

FRANK THOMAS BASEBALL
HERSTELLER: ACCLAIM
ANBIETER: ACCLAIM

TROTZ DER EUROPA-FEINDLICHEN THEMATIK UND DEM HIERZULANDE UNBEKANNTEN LIZENZGEBER THOMAS WIRD ACCLAIM SEIN BASEBALL AUSLIEFERN. FÜR DIE ANIMATION AUTHENTISCHER MAJOR-LEAGUE-STARS WURDE MOTION-CAPTURE EINGESETZT-.

SPORT

GOALSTORM
HERSTELLER: KONAMI
ANBIETER: KONAMI

"GOALSTORM", AUCH ALS "POLYGON SOCCER" BEKANNT, IST KONAMIS EINSTIEG IN DIE WELT DER 3D-SPORTSIMULATIONEN. DIE SPIELER ZOOMEN BIS AUF BILDSCHIRMGRÖẞE HERAN, EINE VIRTUELLE KAMERA VERFOLGT MINUTIÖS JEDEN SPIELZUG.

SPORT

HEBEREKE


HERSTELLER: SUNSOFT
ANBIETER: LAGUNA

AUF DEM SUPER NINTENDO ALS "HEBEREKE'S POPOON" NUR EINER VON ZAHLLOSEN "COLUMNS/TETRIS"-VERSCHNITTEN, AUF DEM SATURN IST DAS GENRE NOCH NICHT ÜBERSÄTTIGT. KNOBEL-FANS FREUEN SICH ÜBER DEN ZWEI-SPIELER-MODUS, COMBO-VARIANTEN UND EINEN WITZIGEN SOLO-MODUS MIT VERSCHIEDENEN COMPUTER-GEGNERN.

DENKSPIEL

JOURNEYMAN PROJECT
HERSTELLER: SANCTURY WOODS
ANBIETER: CENTREGOLD

ZEITREISE-ABENTEUER MIT EINEM ROBOT-HELDEN, ERSCHIEN 1993 FÜR DEN APPLE MACINTOSH. DIE SATURN-UMSETZUNG BASIERT AUF EINEM DEZENT ÜBERARBEITETEN UPDATE DES AMERIKANISCHEN INTERACTIVE-MOVIE-KLASSIKERS.

INTERACTIVE MOVIE

MACHINEHEAD


HERSTELLER: CORE
ANBIETER: CENTREGOLD

ABGEDREHTER 3D-SHOOTER MIT B-MOVIE-FLAIR. EINE CYBER-BRAUT SCHWINGT SICH AUF IHR HOVER-BIKE, UM EINEM DREISTEN COMPUTERVIRUS UND SEINE ROBOTER EINZUSCHÜCHTERN. VERBLÜFFEND ANIMIERTE ECHTZEIT-MONSTER UND EINE FLOTTE 3D-ENGINE GARANTIEREN ZÜGIGE ACTION.

ACTION

HORDE, THE
HERSTELLER: CRYSTAL DYNAMICS
ANBIETER: BMG

SEHR UNGEWÖHNLICHE MISCHUNG AUS STRATEGIESPIEL, INTERACTIVE MOVIE UND SCHWERTKAMPF-GEMETZEL. IHR KULTIVIERT EIN FANTASY-KÖNIGREICH UND SCHÜTZT EURE MAMPFENDE KUHHERDE GEGEN PLÜNDERNDE ALLESFRESSER-KOBOLDE.

ACTION

MAGIC CARPET
HERSTELLER: BULLFROG/ELECTRONIC ARTS
ANBIETER: ELECTRONIC ARTS

ALADDIN IM TEXTURE-LAND: MAGISCHER TEPPICHFLUG FÜR ACTION-SPIELER MIT SCHNELLEM BLICK & STRATEGISCHEM GESCHICK. MÄRCHENHAFTE INSELLANDSCHAFTEN, PHANTASTISCHE BURGEN UND WUSELNDE MENSCHLEIN.

ACTION

MYST
HERSTELLER: SUNSOFT
ANBIETER: SEGA

DAS GRAFIK-ADVENTURE FÜR NOTORISCHE EINZELGÄNGER "MYST" ENTFÜHRT EUCH IN EINE WELT DER MECHANISCHEN-RÄSTEL UND LOGIK-SPIELEREIEN, ABER OHNE MENSCHLICHE BEVÖLKERUNG. LIEBEVOLL GERENDERTE STANDBILDER, BERUHIGENDER SOUND.

GRAFIKADVENTURE

MYSTERY MANSION
HERSTELLER: SEGA
ANBIETER: SEGA

SANFTER HORROR VON SEGA JAPAN: RUNDGANG IN EINER VORAB GERENDERTEN 3D-VILLA, DIE ALS FMV AUF EUCH ZU ZOOMT. JAPANISCHE MISCHUNG AUS "7TH GUEST" UND "MYST". NACHFOLGER DES GLEICHNAMIGEN MEGA-CD-TITELS.

INTERACTIVE MOVIE

NBA BASKETBALL
HERSTELLER: KONAMI
ANBIETER: KONAMI

LEIDER GIBT'S ZU KONAMIS 32-BIT-BASKETBALL NOCH KEINE ANGABEN. WAHRSCHEINLICH WIRD'S EHER EIN ACTION-, DENN SIMULATIONS-LASTIGES DUNK-SPEKTAKEL.

SPORT

NBA JAM
HERSTELLER: ACCLAIM
ANBIETER: ACCLAIM

DIE 16-BIT-UMSETZUNGEN WAREN SCHON BEINAHE AUTOMATEN-GETREU, JETZT SOLL DIE SATURN-FASSUNG NOCH EINS DRAUFSETZEN. OPTIMAL SPIELBARES ACTION-BASKETBALL FÜR BIS ZU VIER PERSONEN.

SPORT

NFL 96
HERSTELLER: ACCLAIM
ANBIETER: ACCLAIM

DER "QUARTERBACK CLUB" ERHIELT ALS 16-BIT-VARIANTE PRIMA KRITIKEN. ENTWICKLER IGUANA PRÄSENTIERT DIE 32-BIT-FASSUNG IN PRÄCHTIGER 3D-OPTIK, MIT NFL-LIZENZ UND MEHREREN SPIELMODI. AMERICAN-FOOTBALL-FANS MERKEN SICH DEN TITEL VOR.

SPORT

NFL FOOTBALL
HERSTELLER: KONAMI
ANBIETER: KONAMI

WIR NIX WISSEN: AUCH ZU DIESEM SPORTSPIEL HÜLLT SICH KONAMI IN SCHWEIGEN UND WILL DIE PRESSE ERST IM HERBST MIT INFORMATIONEN VERSORGEN.

SPORT

NHL HOCKEY 96
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
ANBIETER: ELECTRONIC ARTS

DA KANN FAST NICHTS SCHIEFGEHEN: DAS BESTE 16-BIT-EISHOCKEY JETZT IN SPEKTAKULÄRER 3D-PERPEKTIVE A LA "FIFA SOCCER". MIT ALLEN NHL-TEAMS, AUSFÜHRLICHEN STATISTIKEN UND AUSGEKLÜGELTER STEUERUNG.

SPORT

PARODIUS DELUXE



HERSTELLER: KONAMI
ANBIETER: KONAMI

MIT JAPANO-MÄDELS, STURZKAMPFPINGUIN ODER COMIC-KRAKE DURCH POPPIGE BILDERBUCHWELTEN, VORBEI AN DEN SKURRILSTEN ENDGEGNERN DER SPIELGESCHICHTE.: ZWEI "PARODIUS"-AUTOMATEN (VON 1989 UND 1994) OHNE GRAFISCHE ODER SPIELERISCHE ABSTRICHE AUF DEN SATURN ÜBERTRAGEN.

ACTION

PGA TOUR GOLF 96
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
ANBIETER: ELECTRONIC ARTS

DIE BEWÄHRTE GOLFSIMULATION BIETET ALLE ERDENKLICHEN OPTIONEN, EINEN MOTIVIERENDEN EIN-SPIELER-MODUS UND DIE OFFIZIELLE PGA-LIZENZ. EIN PFLICHT-SPIEL FÜR ALLE HEIM-GOLFER.

SPORT

POLICENAUTS
HERSTELLER: KONAMI
ANBIETER: KONAMI

GROßSTADT-COPS UND KILLER-ANDROIDEN, SCHWERE HANDFEUERWAFFEN UND FUTURISTISCHE VEHIKEL: DIE INOFFIZIELLE FORTSETZUNG ZUM JAPANISCHEN KULT-ADVENTURE "SNATCHER" ERSCHEINT IN EINER EINGEDEUTSCHTEN VERSION.

GRAFIK-ADVENTURE

POOL SHARK
HERSTELLER: MINDSCAPE
ANBIETER: MINDSCAPE

DIE FARBE DES GELDES: IHR BEGINNT ALS BLUTIGER BILLARD-AMATEUR UND ARBEITET EUCH AM GRÜNEN TISCH ZUM BESTEN POOL-SPIELER DER WELT EMPOR. EUER WEG ZUM PREISGELD IST MIT SPRACHAUSGABE, COUNTRY - , ROCK- UND BLUES-MUSIK-UNTERLEGT.

SPORT

PRIZE FIGHTER
HERSTELLER: SEGA
ANBIETER: SEGA

OPTISCH VERBSESSERTES REMAKE DES MEGA-CD-BOXKAMPFSPIELS. IHR PUNCHT NICHT MIT BITMAP- ODER POLYGON-CHAMPIONS, SONDERN IN EINEM FMV-RING. NACH JEDER SCHLAGKOMBINATION WIRD DER PASSENDE FILMSCHNIPPSEL EINGESPIELT.

SPORT

RAVEN PROJECT
HERSTELLER: MINDSCAPE
ANBIETER: MINDSACPE

ACTION-LASTIGE VEHIKEL-SIMULATION MIT PLANETAREN KÄMPFEN UND LUFTSCHLACHTEN. DAZWISCHEN WERDEN FMV-FILMSEQUENZEN EINGESPIELT. VON CRYO ("COMMANDER BLOOD", "DRAGON LORE") IN FRANKREICH ENTWICKELT.

ACTION

REVOLUTION X
HERSTELLER: ACCLAIM
ANBIETER: ACCLAIM

UMSETZUNG DES GLEICHNAMIGEN AEROSMITH-BALLERAUTOMATEN VON 1993. IHR STÜRMT DURCH KONZERTSÄLE, TONSTUDIOS UND PLATTENGESCHÄFTE UND LEGT MIT DEM STURMGEWEHR DAS GESAMTE MOBILIAR IN SCHUTT UND ASCHE.

ACTION

ROBOTICA
HERSTELLER: SEGA
ANBIETER: SEGA

IM ORIGINAL "DEADALUS": FLOTTE 3D-BALLEREI IN UNTERIRDISCHEN ALIEN-DUNGEONS MIT PRÄZISER STEUERUNG, ABER EHER ZUFÄLLIG ZUSAMMENGEBAUTEN LEVELS. LEIDER WIEDERHOLEN SICH DIE FEINDE ZU HÄUFIG UND FLÖßEN WENIG FURCHT EIN.

INTERACTIVE MOVIE

SCOTTISH OPEN
HERSTELLER: CORE
ANBIETER: CENTREGOLD

FIT FOR FUN: ZWANGLOSE GOLFSIMULATION MIT BETONUNG DES ACTION-ELEMENTS. NUR DIE NÖTIGSTEN OPTIONEN HALTEN EUCH VOM SCHLAGEN AB, DIE LIVE BERECHNETE 3D-GRAFIK SIEHT ANSPRECHEND AUS UND BAUT SICH RASEND SCHNELL AUF.

SPORT

SHELL SHOCK
HERSTELLER: CORE
ANBIETER: CENTREGOLD

WÄHREND SIMON PHIPPS & CO. NOCH EIFRIG AM PC-ORIGINAL WERKELN, WIRD BEREITS AN DER FAST IDENTISCHEN SATURN-KONVERTIERUNG GEARBEITET. VIELVERSPRECHENDE 3D-ACTION UM HARTGESOTTENE SÖLDNER.

ACTION

SHINOBI
HERSTELLER: SEGA
ANBIETER: SEGA

DER SPORTLICHE NINJA MIT DER SCHARFEN KLINGE KEHRT IM DIGI-GEWAND AUF DEN BILDSCHIRM ZURÜCK. SPIELERISCH HAT ER MIT ÄHNLICHEN GEFAHREN ZU KÄMPFEN WIE IN DEN ERFOLGREICHEN 16-BIT-VORGÄNGERN, DAZWISCHEN WERDEN FM-VIDEOS GEREICHT.

ACTION

SIM CITY 2000
HERSTELLER: MAXIS
ANBIETER: LAGUNA

UPDATE ZUM STÄDTEBAU-KLASSIKER: IHR KONSTRUIERT EINE STADT MIT KUPPELGEBÄUDEN, HOCHTERRASSEN UND FUTURISTISCHEN TRANSPORTMITTELN. INTELLIGENTE UNTERHALTUNG MIT EDUTAINMENT-EINSCHLAG.

WIRTSCHAFTS-SIMULATION

SIM TOWER
HERSTELLER: MAXIS
ANBIETER: LAGUNA

TROTZ ÄHNLICHER SPIELMECHANIK KEIN "ECHTES" SIM-SPIEL, SONDERN EINE MANAGER-SIMULATION MADE IN JAPAN: BAUT EINEN WOHNKOMPLEX BIS ZU DEN WOLKEN UND SORGT DAFÜR, DAß ALLE MIETER MIT IHREN WOHNUNGEN ZUFRIEDEN SIND.

WIRTSCHAFTS-SIMULATION

SPOT GOES TO HOLLYWOOD
HERSTELLER: VIRGIN
ANBIETER: VIRGIN

SPOTS VERLÄßT DAS FLACHLAND: IN HOLYWOOD MACHT DER SPRINGENDE PUNKT ERSTMALS ERFAHRUNG MIT PERSPEKTIVISCH DARGESTELLTEN FANTASY-LEVELS. IN JEDEM FILMSTUDIO IST EINE ANDERE KULISSE AUFGEBAUT, Z.B. KARIBIK UND WILDER WESTEN.

JUMP 'N RUN

STREET FIGHTER: THE MOVIE
HERSTELLER: CAPCOM
ANBIETER: ACCLAIM

DIE STRAßENKÄMPFER IM DIGI-LAND: IM NEUESTEN UPDATE DER "SF 2"-PRÜGELSERIE STEUERT IHR KEINE GEZEICHNETEN HELDEN, SONDERN DIE STARS AUS DEM KINOFILM. IM GEGENSATZ ZUR GRAFIK WURDE DIE SPIELMECHANIK NUR LEICHT ÜBERARBEITET.

BEAT 'EM UP

THUNDERHAWK 2
HERSTELLER: CORE
ANBIETER: CENTREGOLD

IM WESTEN NICHTS NEUES: DER DONNERVOGEL BRETTERT WIEDER DURCH VIRTUELLE MISSIONEN, DIESMAL MIT POLYGON-GEGNERN STATT SIMPLEN SPRITES. FANS FREUEN SICH ÜBER EIN SAUBERES REMAKE, DIE ANDEREN WARTEN AUF DEN DRITTEN TEIL.

ACTION

TILT
HERSTELLER: VIRGIN
ANBIETER: VIRGIN

VIRGINS VORSTOß AUF DEN MARKT DER DIGITALEN FLIPPER. ERSTE DEMOS VON "TILT" MÜSSEN SICH OPTISCH HINTER SEGAS "LAST GLADIATOR" NICHT VERSTECKEN. OB AUCH DAS SPIELFELD-LAYOUT MITHALTEN KANN, VERRATEN WIR EUCH IM HERBST.

FLIPPER

VIEWPOINT
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
ANBIETER: ELECTRONIC ARTS

OPTISCH ÜBERARBEITETES REMAKE DES SURREALISTISCHEN NEO-GEO-BALLERSPIELS. BEIBEHALTEN WURDEN DIE "ZAXXON"-INSPIRIERTE GRAFIKPERSPEKTIVE, DIE FLIEGENDEN, KRABBELNDEN UND HÜPFENDEN BIO-MONSTZER WURDEN HINGEGEN NEU GERENDERT.

ACTION

VIRTUAL HYDLIDE
HERSTELLER: T & E/SEGA
ANBIETER: SEGA

MITTELPRÄCHTIGES 3D-ROLLENSPIEL MIT EINEM DIGITALISIERTEN RITTER IN DER HAUPTROLLE. GRAFISCH UND TECHNISCH ZIEMLICH UNAUSGEGOREN, ZUR EINSTIMMUNG AUF DAS 32-BIT-FANTASY-ZEITALTER ABER GERADE NOCH ERTRÄGLICH.

ROLLENSPIEL

VIRTUAL SNOOKER
HERSTELLER: INTERPLAY
ANBIETER: ACCLAIM

AUF DEM PC EINE HERVORRAGE BILLARD-SIMULATION MIT TOLLER 3D-OPTIK. SPIELERISCH WIRD DIE SATURN-FASSUNG IDENTISCH SEIN, OPTISCH NOCH EINEN TICK SCHICKER AUSSEHEN.

SPORT

VR BASEBALL
HERSTELLER: INTERPLAY
ANBIETER: ACCLAIM

DER ERSTE TITEL IN INTERPLAYS NEUER "VR SPORTS"-SERIE: DER 360°-"VIRTUAL FIELDVISION"-RUNDUMBLICK SOLL FÜR REALISTISCHE ACTION SORGEN, MANAGER-MODUS, ALL-STAR-SPIELE UND HOME RUN DERBY SIND FÜR DIE LANGZEIT-MOTIVATION ZUSTÄNDIG.

SPORT

SEGA SATURN IN DEUTSCHLAND ERSCHIENEN

Titel	Hersteller	MAN!AC-Test in Ausgabe	MAN!AC-Wertung
Clockwork Knight	Sega	8/94	83 %
Daytona USA	Sega	8/94	85 %
Panzer Dragoon	Sega	9/94	79 %
Pebble Beach Golf	Sega	9/94	76 %
Victory Goal	Sega	8/94	73 %
Virtua Fighter	Sega	8/94	82 %

WATERWORLD
HERSTELLER: INTERPLAY
ANBIETER: ACCLAIM

ZWEI UNTERSCHIEDLICHE SPIELE ENTWICKELT INTERPLAY NACH DER VOLAGE DES MILLIONEN-SCHWEREN KEVIN-COSTNER-FILMS. DER ERSTE TITEL IST EIN ACTIONSPIEL UND ERSCHEINT IN DIESEM JAHR - MEHR IST ÜBER "WATERWORLD" NOCH NICHT BEKANNT.

ACTION

WWF WRESTLEMAINA
HERSTELLER: ACCLAIM
ANBIETER: ACCLAIM

RAUHBEINIGE WRESTLING-SIMULATIONEN SIND EINE SPEZIALITÄT VON ACCLAIM. "WWF WRESTLEMANIA" IST KEINE AUFARBEITUNG DES ERSTEN WWF-SPIELS (1992), SONDERN DIE HEIMVERSION DES NEUEN SPIELAUTOMATEN. ALLE WWF-STARS CATCHEN MIT.

SPORT



NEXT GENERATION REPORT

3DO

OFFIZIELLES SOFTWARE-ANGEBOT ´95

11TH HOUR



HERSTELLER: TRILOBYTE/VIRGIN

ANBIETER: NICHT BEKANNT

NEUE RÄTSEL IN DER VILLA STAUFF: DIE LANG ÜBERFÄLLIGE FORTSETZUNG ZUM INTERACTIVE-MOVIE-PIONIER "THE 7TH GUEST" SOLL ENDE DES JAHRES ERSCHEINEN, DIE MANKOS DES VORGÄNGERS AUSGLEICHEN UND EUCH EINEN GRÖßEREN HANDLUNGSSPIELRAUM ERMÖGLICHEN. VIEL FULL MOTION VIDEO, VIEL VORAB GERENDERTES 3D.

INTERACTIVE MOVIE

BLACKHAWK



HERSTELLER: INTERPLAY

ANBIETER: ACCLAIM

AUF DIE 16-BIT-VERSIONEN DES GEWALTTÄTIGEN PLATTFORM-ACTION-SPIELS FOLGEN IM HERBST DIE GRAFISCH ÜBERARBEITETEN 32-BIT-REMAKES – UNTER ANDEREM EINE NEUAUFLAGE FÜR DAS 3DO. AUFGRUND DES HEFTIGEN SCHWIERIGKEITSGRADES UND DER HERZLOSEN DÄMONEN-WÄCHTER NUR FÜR JUMP'N RUN-ROUTINIERS GEEIGNET.

ACTION

CASPER



HERSTELLER: INTERPLAY

ANBIETER: ACCLAIM

"CASPER", DAS SPIEL ZUM NEUEN FILM DER SPIELBERG-FIRMA AMBLIN, IST EINE MISCHUNG AUS VERSCHIEDENEN GENRES, WOBEI ACTION UND JOYSTICK-KOORDINATION ÜBERWIEGEN. TROTZDEM BRAUCHT DER JUNGE GEIST AUCH GRIPS, UM DAS JUGENDFREIE GRUSEL-ABENTEUER MIT HEILEM BETTLAKEN ZU ÜBERSTEHEN.

ACTION

CF 2: JUDGEMENT CLAY

HERSTELLER: INTERPLAY

ANBIETER: ACCLAIM

JUGENDFREI-WITZIGE LEHM-PRÜGELEI MIT DREI COMIC-HELDEN AUS DEM ERSTEN TEIL (NICHT FÜR 3DO ERHÄLTLICH) UND FÜNF NEUEN CARTOON-KAMPFSPORTLERN. AN "STREET FIGHTER 2" ANGELEHNT, SPIELERISCH ABER NICHT GANZ SO DURCHDACHT.

BEAT´EM UP

CRASH´N BURN

HERSTELLER: CRYSTAL DYNAMICS

ANBIETER: BMG

FUTURISTISCHES STRAßENRENNEN IN DER WÜSTE, DURCH CANYONS UND GROßSTÄDTE. SCHNELL UND (DURCH DEN EINSATZ VON BORD-ARTILLERIE) ACTIONREICH. SECHS VERSCHIEDENE VEHIKEL, ZWEI FAHRPERSPEKTIVEN, ABER KEIN ZWEI-SPIELER-MODUS.

RENNSPIEL

DEADALUS ENCOUNTER



HERSTELLER: VIRGIN

ANBIETER: PANASONIC

DER SCIENCE FICTION MIT TIA CARRERE, FÜR DEN PC BEREITS ERSCHIENEN, IST UMSTRITTEN: ERFREULICH IST DIE QUALITÄT DER BILDSCHIRMFÜLLENDEN VIDEOSEQUENZEN, ÄRGERLICH SIND HINGEGEN DIE DÜMMLICHEN RÄSTEL UND WIRREN ADVENTURE-PROBLEME. AUßERDEM IST DER AKTIONSRADIUS DES SPIELERS ARG BEGRENZT.

INTERACTIVE MOVIE

CYBERIA

HERSTELLER: INTERPLAY

ANBIETER: ACCLAIM

TUNNEL-TRAUMA: KOPFÜBER DURCH EINEN VIELSTÖCKIGEN MINEN-KOMPLEX IN DEM ES VOR FLIEGENDEN FEINDEN NUR SO WIMMELT. DER 3D-EFFEKT IST SCHOCKIEREND DIREKT, DIE 360°-BEWEGUNGSFREIHEIT EIN NOVUM IN DER VIDEOSPIELGESCHICHTE.

ACTION

D

HERSTELLER: WARP

ANBIETER: PANASONIC

JAPANISCHES GRAFIK-ADVENTURE MIT WEIBLICHER HAUPTDARSTELLERIN, TOLLER ATMOSPHÄRE UND UNGEWÖHNLICHER GRAFIK: STATT VIDEO ODER GEZEICHNETEN SPRITES WANDELN IN "D" GERENDERTE HELDEN DURCH EINE VORAB BERECHNETE 3D-KULISSE.

INTERACTIVE MOVIE

DRAGON LORE

HERSTELLER: MINDSCAPE

ANBIETER: MINDSCAPE

GRAFIK-ADVENTURE IM "MYST"-STIL. STANDBILDWECHSEL MIT GERENDERTEN SPRITE-MARIONETTEN UND UNFAIRE RÄTSEL VERMITTELN MÄßIGE SPANNUNG, VORBERECHNETE INTROS SORGEN FÜR GEPFLEGTES FANTASY-FLAIR NACH "AD&D"-SCHEMA.

ROLLENSPIEL

FOES OF ALI

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS

ANBIETER: ELECTRONIC ARTS

EXKLUSIV-ENTWICKLUNG FÜR DAS 3DO: ALTMEISTER MUHAMMAD ALI BOXT SICH DURCH. 10 SEINER GRÖßTEN GEGNER ALLER ZEITEN STEHEN PARAT, MIT INDIVIDUELLEN KAMPFTAKTIKEN DEN KING K.O. ZU SCHLAGEN. 3D-SICHT AUS MEHREREN KAMERAWINKELN.

SPORT

GEX



HERSTELLER: CRYSTAL DYNAMICS

ANBIETER: BMG

EINES DER WENIGEN JUMP'N RUNS FÜR DAS 3DO. KROKO-HELD "GEX" FINDET SICH (VON SEINEM FERNSEHER EINGESAUGT!) HINTEREINANDER IN EINER HORROR- UND EINER CARTOON-WELT, IM DSCHUNGEL UND IM MARTIAL ARTS-ZEITALTER WIEDER. "GEX" SELBST IST TOLL ANIMIERT, DER REST RUCKELT UNAUFÄLLIG VOR SICH HIN.

JUMP´N RUN

MYST



HERSTELLER: CYAN/BRODERBUND/SUNSOFT

ANBIETER: PANASONIC

DAS GRAFIKADVENTURE FÜR MEDITATIVE GEMÜTER, EINE MISCHUNG AUS LANDSCHAFTSBILDERN, AMBIENT-SOUNDEFFEKTEN UND MECHANISCHEN RÄTSELN, SPIELT SICH AUF DEM 3DO GENAUSO WIE AUF PC ODER MAC. EINEN ABENDAUSFLUG SIND DIE MENSCHENLEEREN "MYST"-INSELN ABER ALLEMAL NOCH WERT.

GRAFIKADVENTURE

ORION OFFROAD

HERSTELLER: CRYSTAL DYNAMICS

ANBIETER: BMG

PLANETARE RALLEY, DIE NICHT NUR IM 2-SPIELER-MODUS ZU EINEM HEILLOSEN 3D-CHAOS VERKOMMT. TROTZ INTERESSANTER GRUNDIDEE (MIT DEM MONSTER-BUGGY DURCH STERNENCANYONS) DAS SCHWÄCHSTE SPIEL IM CRYSTAL DYNAMICS-KATALOG.

ACTION

NHL HOCKEY 96

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS

ANBIETER: ELECTRONIC ARTS

WIR KÖNNEN'S KAUM ERWARTEN: DAS BESTE VIDEOSPIEL-EISHOCKEY JETZT IN SCHMUCKER 3D-OPTIK A LA "FIFA SOCCER". DURCHDACHTE STEUERUNG, AUSFÜHRLICHE STATISTIKEN UND SPEKTAKULÄRER SURROUND-SOUND.

SPORT

POLICENAUTS

HERSTELLER: KONAMI

ANBIETER: KONAMI

INOFFIZELLE NACHFOLGER ZUM JAPAN-ADVENTURE "SNATCHER": ZUKUNFTS-THRILLER MIT GEHALTVOLLER STORY, VIELEN CYBER- UND MECH-ANLEIHEN UND ETWAS GEWALT. GUTE ALTERNATIVE ZU US-ADVENTURES!

INTERACTIVE MOVIE

PSYCHIC DETECTIVE



HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS

ANBIETER: ELECTRONIC ARTS

EIN ÜBERSINNLICH BEGABTES WUNDERKIND REIST AUF DER SPUR EINES MÖRDERS VON GEHIRN ZU GEHIRN. EAS ERSTER INTERACTIVE MOVIE ENTSTAND IN ZUSAMMENARBEIT MIT DEM ANIMATIONS-STUDIO COLOSSAL PICTURES, BEKANNT DURCH MTV'S "LIQUID TELEVISION", "ÄON FLUX" UND DEN TRICKSZENEN AUS "TANK GIRL" UND "NATURAL BORN KILLERS".

INTERACTIVE MOVIE

SAMURAI SHODOWN



HERSTELLER: CRYSTAL DYNAMICS

ANBIETER: BMG

TECHNISCH UND GRAFISCH ERFEULICH AKKURATE UMSETZUNG EINES HERVORRAGENDEN AUTOMATEN-PRÜGLERS. AUFGRUND DER LIEBENSWERTEN SPIELFIGUREN, DER BIZZAREN WAFFEN UND EXTRAS HALTEN VIELE SPEZIALISTEN "SAMURAI SHODOWN" FÜR NOCH BESSER ALS DAS VORBILD "STREET FIGHTER 2".

BEAT´EM UP

PROWLER

HERSTELLER: ORIGIN/ELECTRONIC ARTS

ANBIETER: ELECTRONIC ARTS

BATTLEMECH-GEMETZEL AUF DEM 3DO: ALS KOMMANDANT EINES TURMHOHEN KAMPFROBOTERS SUCHT IHR IM AUFTRAG DER FRIEDENSTRUPPE "UTOPIAN FORCES" VERSCHIEDENE SCHLACHTFELDER NACH AGGRESSOREN AB – SEARCH & DESTROY!

ACTION

SHOCKWAVE 2

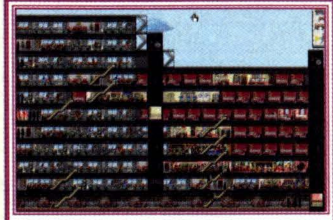
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS

ANBIETER: ELECTRONIC ARTS

NACH "SHOCKWAVE" UND DER MISSIONS-CD "OPERATION JUMPGATE" DAS DRITTE 3D-ACTION-EPOS ZUM ALIEN-THEMA. DIESMAL GIBT'S NICHT NUR FRISCHE AUFTRÄGE, SONDERN AUCH NEUE WAFFEN UND EINE VERBESSERTE 3D-OPTIK.

ACTION

SIM TOWER



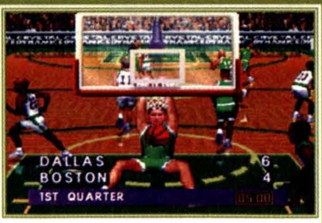
HERSTELLER: MAXIS/WARP

ANBIETER: PANASONIC

TROTZ VERWANDTER OPTK UND BENUTZERFÜHRUNG KEIN "ECHTES" SIM-SPIEL, SONDERN EINE IN JAPAN ENTDECKTE MANAGERIDEE: BAUT EINEN WOHNKOMPLEX BIS ZU DEN WOLKEN UND SORGT DAFÜR, DAß ALLE MIETER MIT IHREN BÜROS UND WOHNUNGEN ZUFRIEDEN SIND. AUFZÜGE SPIELEN DABEI EINE SCHLÜSSELROLLE.

WIRTSCHAFTS-SIMULATION

SLAM'N JAM



HERSTELLER: CRYSTAL DYNAMICS
ANBIETER: BMG

AUSGEZEICHNETES ACTION-BASKETBALL MIT ERFRISCHENDER 3D-GRAFIK. SPIELT SICH ÄHNLICH FLÜSSIG WIE "NBA JAM", VERBLÜFFT ABER MIT DER SCHNELLEN UND ZUGLEICH ÜBERSICHTLICHEN 3D-DARSTELLUNG. LEIDER OHNE NBA-LIZENZ, ANSONSTEN EIN TOLLES DUNK-SPEKTAKEL OHNE KOMPROMISSE.

SPORT

SPACE HULK

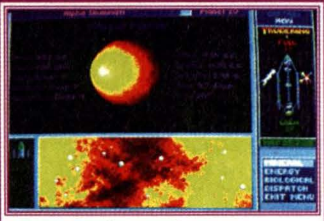


HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
ANBIETER: ELECTRONIC ARTS

LANGERWARTETES REMAKE DES GLEICHNAMIGEN PC-STRATEGIESPIELS. IN DER 3DO-VARIANTE RÜCKT DIE ECHTZEIT-ACTION GEGENÜBER DEM TAKTISCHEN ELEMENT IN DEN VORDERGRUND. ALS KOMMANDANT DER SPACE MARINES JAGT IHR GALAKTISCHE CHAOS-DIENER DURCH HALLEN UND TUNNELSYSTEME..

ACTION

STAR CONTROL 2



HERSTELLER: CRYSTAL DYNAMICS
ANBIETER: BMG

STRATEGISCHE WELTRAUMREISE VOM "ARCHON"-ERFINDER PAUL REICHE. GEGEN DIE VIELFÄLTIGEN ALIEN-RASSEN UND IHRE KAMPFVEHIKEL HILFT EINE KOMBINATION AUS TAKTIK UND JOYPAD-GESCHICK. IHR FORDERT EURE GEGNER NACHEINANDER HERAUS UND BEZIEHT IHRE INDIVIDUELLEN FÄHIGKEITEN IN EURE PLANUNG MIT EIN.

STRATEGIESPIEL

STRIKER

HERSTELLER: NICHT BEKANNT
ANBIETER: PANASONIC

UMSETZUNG DER ERFOLGREICHEN FUßBALL-SIMULATIONEN FÜR MEGA DRIVE UND SUPER NINTENDO. OB'S AUCH VON RAGE SOFTWARE IN ENGLAND PROGRAMMIERT WIRD, IST UNS NICHT BEKANNT.

SPORT

WATERWORLD

HERSTELLER: INTERPLAY
ANBIETER: ACCLAIM

ZWEI UNTERSCHIEDLICHE SPIELE ENTWICKELT INTERPLAY NACH DER VOLAGE DES MILLIONEN-SCHWEREN KEVIN-COSTNER-FILMS. DER ERSTE TITEL IST EIN ACTIONSPIEL UND ERSCHEINT IN DIESEM JAHR – MEHR IST ÜBER "WATERWORLD" NOCH NICHT BEKANNT.

ACTION

TOTAL ECLIPSE



HERSTELLER: CRYSTAL DYNAMICS
ANBIETER: BMG

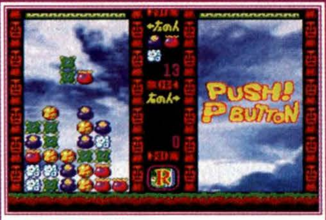
DURCH STERNEN-CANYONS UND TUNNELSYSTEME: TURBULENTER 3D-SHOOTER AUS DER 3DO-FRÜHZEIT. GRAFISCH SCHNELL UND FURIOS, STELLENWEISE ABER VIEL ZU HEKTISCH. SEHR EXTRAWAFFEN-LASTIG - IN DER HÖCHSTEN AUSBAUSTUFE BEDECKT IHR DEN GANZEN BILDSCHIRM MIT EUREN LASER- UND PLASMA-GESCHOSSEN.

ACTION

3DO MULTIPLAYER IN DEUTSCHLAND ERSCHIENEN

Titel	Hersteller	MAN!AC-Test in Ausgabe	MAN!AC-Wertung
Alone in the Dark	Infogrames	9/95	79%
FIFA Soccer	Electronic Arts	9/95	90%
Flashback	US Gold	9/95	76%
Immercenary	Electronic Arts	9/95	34%
John Madden 94	Electronic Arts	9/95	85%
Mega Race	Mindscape	9/95	32%
Monster Manor	Electronic Arts	9/95	73%
Need for Speed	Electronic Arts	9/95	63%
Panzer General	SSI/Mindscape	9/95	82%
Road Rash	Electronic Arts	9/95	81%
Sherlock Holmes	Electronic Arts	9/95	81%
Shockwave	Electronic Arts	9/95	75%
Slayer	SSI/Mindscape	9/95	71%
Super Wing Commander	Electronic Arts	9/95	81%
Syndicate	Electronic Arts	9/95	80%
Theme Park	Electronic Arts	9/95	80%
Wing Commander 3	Electronic Arts	9/95	86%
World Cup Golf	U.S. Gold	9/95	53%

TRIP-D



HERSTELLER: WARP
ANBIETER: PANASONIC

BISLANG EINZIGER "COLUMNS/TETRIS"-VERSCHNITT FÜRS 3DO. DER NETTE ZEITVERTREIB BIETET NATÜRLICH EINEN ZWEI-SPIELER-MODUS, LÄßT SCHWUNGVOLLE ABRÄUMCOMBOS ZU UND LOCKT MIT PUTZIGER BONBON-GRAFIK. OB'S BESSER ODER SCHLECHTER ALS DIE BERÜHMTEN VORBILDER IST, LÄßT SICH JETZT NOCH NICHT SAGEN.

DENKSPIEL

NEXT GENERATION REPORT

ATARI JAGUAR



DAS OFFIZIELLE SOFTWARE-ANGEBOT ´95

ATTACK OF THE MUTANT PENGUINS
HERSTELLER: ATARI
ANBIETER: ATARI

MUTIERTE PINGUINE IM KAMPF GEGEN AUßERIRDISCHE INVASOREN: ISOMETRISCHER GESCHICKLICHKEITSTEST MIT GRÜBEL-EINSCHLAG. IHR LOCKT RADIKALE PUMMELSPRITES IN GEMEINE FALLEN UND BEWUNDERT EDLE GRAFIK.

GESCHICKLICHKEITSSPIEL

BREAKOUT 2000
HERSTELLER: ATARI
ANBIETER: ATARI

3D-REMAKE DES HIGH-SCORE-KLASSIKERS VON ATARI. COMPUTERSPIELER KENNEN DAS SPIELPRINZIP VON "ARKANOID": IHR SCHLAGT MIT EINEM OVALEN SPRITE BÄLLE AB UND ZERSTÖRT ZWECKS HOHER PUNKTZAHL BRICKET-GRUPPIERUNGEN.

GESCHICKLICHKEITSSPIEL

CREATURE SHOCK

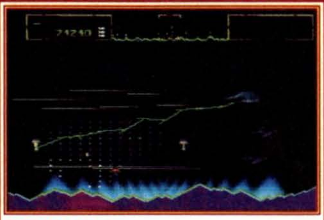


HERSTELLER: VIRGIN
ANBIETER: ATARI

UMSETZUNG DER RASANTEN CD-BALLERORGIE FÜR DEN PC. UNSPEKTAKULÄRE RAUMSCHIFF-LEVEL NERVEN, GERENDERTE GRAFIKEN IM RIESIGEN MONSTER-NEST GARANTIEREN SCHUMMRIGES "ALIEN"-FLAIR. WEGEN SIMPLEM BALLERPRINZIP NUR SCHUßWÜTIGEN GRAFIK-FETISCHISTEN ZU EMPFEHLEN. FAZIT: HIRNLOSES GEBOLZE IM NOBEL-LOOK.

ACTION

DEFENDER 2000



HERSTELLER: ATARI
ANBIETER: ATARI

AUßER DEM UR-"DEFENDER" ENTHÄLT DAS MODUL ZWEI SCHIZOPHRENE VERSIONEN VON "TEMPEST"-MACHER JEFF MINTER: ABGEDREHTE FARBVERLÄUFE UND BRACHIALE GERÄUSCHKULISSE FÜR DIE JÜNGERE KONSOLEN-GENERATION, MAGER-GRAFIK UND MINI-SPRITES FÜR AUTOMATEN-NOSTALGIKER.

ACTION

BATTLEMORPH
HERSTELLER: ATARI
ANBIETER: ATARI

CD-NACHFOLGER DES DEBÜT-SPIELS "CYBERMORPH". IHR DÜST MIT EINEM MORPHENDEN POLYGON-JÄGER DURCH FEINDLICHES BERGAREAL UND ERFÜLLT VON EROTISCHER SYNTHO-STIMME KOMMENTIERTE MISSIONS-VORGABEN. MÄßIG SPANNENDE 3D-ACTION.

ACTION

BLUE LIGHNTING
HERSTELLER: ATARI
ANBIETER: ATARI

ATARI-FANS KENNEN DIE "AFTERBURNER"-BALLEREI VOM GLÜCKLOSEN LYNX. FLUGZEUG UND GEGNER SIND SCHLAMPIGE SIMPEL-SPRITES: WEDER ECHTZEIT-FEINDE NOCH GERENDERTE OPTIKEN FÜR DIE CD-UMSETZUNG. NUR FÜR ATARI-SAMMLER.

ACTION

BRETT HULL HOCKEY
HERSTELLER: ATARI
ANBIETER: ATARI

3D-SPORTSPIEL UM HOCKEY-STAR BRETT HULL. FLOTTE ZOOMS UND TEXTUREN BIETEN OPTISCHEN GENUß FÜR ACTIONLASTIGES HOCKEY-GEBOLZE, EISFELD-STRATEGEN STÖREN SICH AN DER KONFUSEN STEUERUNG UND BLEIBEN DER EA-PERSPEKTIVE TREU.

SPORT

CHARLES BARKLEY BASKETBALL
HERSTELLER: ATARI
ANBIETER: ATARI

BASKETBALL-UMSETZUNG MIT DREI PERSPEKTIVEN UND 20 CHARAKTEREN INKLUSIVE SZENE-IDOL CHARLES BARKLEY. BIETET DERZEIT WEDER EINDRUCKSVOLLE TECHNIK NOCH SPIELERISCHE BESONDERHEITEN UND WIRD HOFFENTLICH ÜBERARBEITET.

SPORT

PITFALL
HERSTELLER: ACTIVISION
ANBIETER: ATARI

GELENKIGES INDY-SPRITE SCHWINGT SICH VON LIANE ZU LIANE, VERTRIMMT DSCHUNGEL-GETIER UND STÖBERT DURCH RÄTSELGESPICKTE RUINEN. SPIELERISCHE HERAUSFORDERUNG AUF 16-BIT-NIVEAU.

JUMP'N'RUN

POWER DRIVE RALLY
HERSTELLER: ATARI
ANBIETER: ATARI

MATCHBOX-RENNEN AUS DER VOGELPERSPEKTIVE: DIE VORABVERSION ÜBERZEUGTE MIT HERVORRAGENDER STEUERUNG UND SAUBERER OPTIK. ANSPRUCHSLOSE BRUMMI-ACTION FÜR GESELLIGE ABENDE UND AUSGELASSENE MULTIPLAYER-ACTION.

SPORT

DRAGON´S LAIR
HERSTELLER: ATARI
ANBIETER: ATARI

TROTZ KATASTROPHALER WERTUNGS-BILANZ NICHT UNTERZUKRIEGEN: FANTASY-HELD ERIC AUS DEN DON-BLUTH-STUDIOS IN BRILLANTEM ANIMATIONS-HIT MIT ÖDEM FMV-SPIELPRINZIP. NUR ZEICHENTRICK-FANS UND INTERACTIVE-MOVIE-FANANTIKER GREIFEN ZU.

INTERACTIVE MOVIE

FLASHBACK
HERSTELLER: US GOLD
ANBIETER: ATARI

WISSENSCHAFTLER UND HOBBY-AGENT KONRAD AUF JAGUAR PFADEN:IHR WURDET VON MIESEN ALIENS EINER GEHIRNWÄSCHE UNTERZOGEN UND STARTET EINE HÜPF- UND ADVENTURE-LASTIGE WELTRETTUNG. NICHT MEHR INNOVATIV, ABER UNTERHALTSAM.

JUMP'N'RUN

VARUNA´S FORCES



HERSTELLER: ATARI
ANBIETER: ATARI

ATARI BEZEICHNET "VARUNA'S FORCES" WEGEN UMFANGREICHEM CHARAKTER-ANGEBOT GROßSPURIG ALS STRATEGIESPIEL. WEIT GEFEHLT: "NOVASTORM"-FLUGLEVEL UND RAUHES SCIENCE-FICTION-AMBIENTE PRÄSENTIEREN EINEN REINRASSIGEN ACTION-TITEL. AUFWENDIGE REALFILM-INTROS VERBLÜFFTEN MIT HERAUSRAGENDER FMV-QUALITÄT.

ACTION

VID GRID
HERSTELLER: ATARI
ANBIETER: ATARI

WIE "FLIP OUT" BILDER-SORTIEREN FÜR VORPUBERTÄRE: ANSTATT WITZIGE KINDERGRAFIKEN ZU ORDNEN, BASTELT IHR MÄßIG AUFREGENDE MUSIKVIDEOS ZUSAMMEN. EINE CD FÜR GELANGWEILTE MTV-GUCKER UND FMV-FANATISCHE ATARI-KONSOLISTEN.

DENKSPIEL

FLIP OUT!
HERSTELLER: ATARI
ANBIETER: ATARI

DENKSPIEL MIT LERNEFFEKT: KINDLICHE JAGUAR-SPIELER STARTEN EINE REISE ZUM KÄSEPLANETEN PHROMAHJ UND ORDNEN GRAFIK-PUZZLES. NIEDLICHE ALIENSPRITES GEBEN TIPS ODER WERFEN DIE BILDER WIEDER DURCHEINANDER. FÜR GENERVTE VÄTER.

DENKSPIEL

HIGHLANDER
HERSTELLER: ATARI
ANBIETER: ATARI

ERSTES VON DREI SPIELEN NACH DER IN ENGLAND UND IN DEN USA POPULÄREN ZEICHENTRICKSERIE. FLÜSSIG ANIMIERTE "ALONE IN THE DARK"-SPRITES AGIEREN VOR CD-GERECHTER GRAFIK UND MITTELALTERLICHER KULISSE.

GRAFIKADVENTURE

WHITE MEN CAN´T JUMP
HERSTELLER: ATARI
ANBIETER: ATARI

BASKETBALL AUF DIE HARTE TOUR: IHR DUNKT NICHT IN GEDIEGENER SPORT-HALLE, SONDERN SPIELT GEGEN ANDERE HARLEM-KUMPELS RAUHE STREETBALL-MATCHS. OPTISCH SCHLAMPIGES 3D-GERANGEL MIT UNÜBERSICHTLICHEM MULT-IPLAYER-MODUS.

SPORT

SOULSTAR



HERSTELLER: ATARI
ANBIETER: ATARI

CORES EPISCHES SCIENCE-FICTION GEBALLERE AUS "STARWING"-PERSPEKTIVE DEBÜTIERTE AUF DEM MEGA CD. WIE FÜR DIE 32X-UMSETZUNG WURDEN DIE GEZEICHNETEN SPRITES GEGEN GERENDERTE AUSGETAUSCHT UND DIE HINTERGRUNDOPTIKEN VEREDELT. GEHÖRT IN JEDE ACTION-WUNSCHLISTE.

ACTION

ATARI JAGUAR IN DEUTSCHLAND ERSCHIENEN

Titel	Hersteller	MAN!AC-Test in Ausgabe	MAN!AC-Wertung
Alien vs. Predator	Atari	12/94	58%
Bubsy	Atari	3/95	57%
Brutal Sports Football	Telegames	10/94	40%
Checkered Flag	Atari	2/95	56%
Club Drive	Atari	1/95	39%
Crescent Galaxy	Atari	5/94	21%
Cybermorph	Atari	5/94	59%
Dino Dudes	Atari	5/94	69%
Dragon	Virgin	1/95	70%
Hover Strike	Atari	6/95	54%
Iron Soldier	Atari	2/95	79%
Kasumi Ninja	Atari	3/95	39%
Pinball Fantasies	21st Century	8/95	70%
Raiden	Atari	5/94	61%
Rayman	Ubisoft	9/94	85 %
Sensible Soccer	Telegames	6/95	86%
Super Burnout	Atari	9/95	59%
Syndicate	Ocean	5/95	80%
Tempest 2000	Atari	6/94	81%
Theme Park	Ocean	5/95	79%
Val d´Isére	Atari	3/95	45%
Zool 2	Atari	3/95	55%

ULTRA VORTEX



HERSTELLER: ATARI
ANBIETER: ATARI

KAUM ERSCHEINT DER DRITTE TEIL DES LEGENDÄREN SPLATTER-PRÜGLERS, SCHWAPPT DIE BLUTWELLE AUCH ÜBER DIE ATARI-UFER. IN "ULTRA VORTEX" SPIELT IHR DIGITALISIERTE UNTERGRUNDKÄMPFER ODER GERENDERTE BIO-HUMANOIDEN. STIMMUNGSVOLLE OPTIKEN UND METAL-TRACKS SOLLEN SPIELERISCHE INNOVATION ERSETZEN.

BEAT´EM UP

32X
OFFIZIELLES SOFTWARE-ANGEBOT '95



32 EXTREME
HERSTELLER: SEGA
ANBIETER: SEGA

ZU DIESEM SPIEL SIND ZUR ZEIT SIND KEINE INFORMATIONEN VERFÜGBAR. AUCH DAS GENRE (SPORT) BASIERT AUF EINER VERMUTUNG - ANDERE QUELLEN SPRECHEN VON EINEM ACTIONSPIEL.

SPORT

BATMAN FOREVER
HERSTELLER: ACCLAIM
ANBIETER: ACCLAIM

PRÜGEL- UND HÜPFSPIEL-ACTION UM DIE HELDEN UND BÖSEWICHTE DES NEUEN "BATMAN"-FILMS. KURZ NACH DEM START DER MEGA-DRIVE- UND SUPER-NINTENDO-VERSION WIRD ACCLAIM EINE DEZENT VERBESSERTE 32X-VARIANTE AUSLIEFERN.

BEAT 'EM UP

CF 2: JUDGEMENT CLAY



HERSTELLER: INTERPLAY
ANBIETER: ACCLAIM

MAN LIEBT SIE ODER MAN HAßT SIE, DIE JUGENDFREIE KNET-ALTERNATIVE ZU DER INDIZIERTEN "MK"-PRÜGEL-CLIQUE. SCHON DAS 16-BIT-"JUDGEMENT CLAY" WAR DEUTLICH BESSER ALS DER VORGÄNGER, HOFFEN WIR ALSO, DAß INTERPLAY DIE ZUSÄTZLICHE 32X-LEISTUNG FÜR EINE AUDIOVISUELLE RUNDERNEUERUNG NÜTZT.

BEAT 'EM UP

BLACKHAWK
HERSTELLER: INTERPLAY
ANBIETER: ACCLAIM

MIT ORDENTLICHER VERSPÄTUNG SCHIEBT INTERPLAY IN WENIGEN WOCHEN EINE 32-BIT-VERSION DES KALTBLÜTIGEN PLATTFORM-BALLERSPIELS HINTERHER. DIE 16-BIT-VERSIONEN HABEN WIR IN MAN!AC 1/95 MIT 74% GETESTET.

JUMP'N'RUN

CASPER
HERSTELLER: INTERPLAY
ANBIETER: ACCLAIM

ZUR UMSETZUNG DER EFFEKTGESPICKTEN SPIELBERG-PRODUKTION "CASPER" SIND KAUM DETAILS BEKANNT. INTERPLAY ARBEITET AN EINEM ACTION MIT ADVENTURE- UND GRÜBELEINSCHLÄGEN UND EINEM TRANSPARENTEN HELDEN.

ACTION

FRANK THOMAS BASEBALL



HERSTELLER: ACCLAIM
ANBIETER: ACCLAIM

TROTZ DER MICKRIGEN ZIELGRUPPE (DIE ZAHL DER DEUTSCHEN 32X-BESITZER MIT BASEBALL-KENNTNISSEN VERMUTEN WIR IM ZWEISTELLIGEN BEREICH), WIRD ACCLAIM EINE 32-BIT-ÜBERARBEITUNG DER MOTION-CAPTURE-SPORTSIMULATION "FRANK THOMAS BIG HURT BASEBALL" VERÖFFENTLICHEN. ALLE MAJOR-LEAGUE-STARS PITCHEN MIT.

SPORT

JUDGE DREDD
HERSTELLER: ACCLAIM
ANBIETER: ACCLAIM

AUF ACCLAIM IST VERLAß: AUCH DER ZUKUNFTS-BULLE "JUDGE DREAD" SOLL IN WENIGEN WOCHEN EINEN 32X-BRUDER ERHALTEN. WAS SICH IM VERGLEICH ZU DEN 16-BIT-VARIANTEN ÄNDERT, STEHT ZUM JETZIGEN ZEITPUNKT NICHT FEST.

ACTION

KOLIBRI
HERSTELLER: SEGA
ANBIETER: SEGA

FAUNA & FLORA SIND GEGEN EUCH: DAS HIGH-END-FLY'N'RUN IN FREIER WILDBAHN IST EINE DER WENIGEN EXKLUSIV-ENTWICKLUNGEN FÜR DAS 32X. "KOLIBRI" SOLL UA. TONNENWEISE GERENDERTE FEINDE UND POLYGON-TIERE ENTHALTEN.

JUMP'N RUN

NBA ACTION
HERSTELLER: SEGA
ANBIETER: SEGA

NEBEN DEM ACTIONLASTIGEN "NBA JAM" BEKOMMEN 32-BIT-KORBLEGER JETZT EINE ALTERNATIVE: DAS GUTE MEGA-DRIVE-ORIGINAL WURDE OPTISCH ÜBERARBEITET UND MIT FRISCHEN NBA-STATISTIKEN VERSORGT. DEUTLICH TAKTISCHER ALS "NBA JAM".

SPORT

OUTPOST
HERSTELLER: SEGA
ANBIETER: SEGA

ZU DIESEM SPIEL SIND ZUR ZEIT SIND KEINE INFORMATIONEN VERFÜGBAR (SELBST HANS IPPISCH MUßTE PASSEN). ES SCHEINT SICH DABEI ABER EIN ACTION-SPIEL UND NICHT UM EINE UMSETZUNG DES GLEICHNAMIGEN PC-TITELS ZU HANDELN.

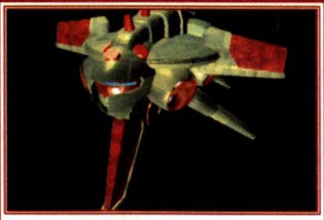
ACTION

RAYMAN
HERSTELLER: UBISOFT
ANBIETER: UBISOFT

NACH JAGUAR UND PLAYSTATION BESUCHT DER FRANZÖSISCHE KNUDDEL-HELD "RAYMAN" AUCH DAS 32X. GNADENLOS PUTZIGES UND SPIELERISCH ÜBERRASCHEND GUTES JUMP'N'RUN MIT VIELEN LEVELS.

JUMP'N RUN

SOULSTAR X



HERSTELLER: CORE
ANBIETER: CENTREGOLD

TECHNISCH AUFGEMOTZTE MODUL-VARIANTE DES POPULÄREN MEGA-CD-SHOOTERS. GERENDERTE GEGNER ERSETZTEN DIE GEZEICHNETE SPRITES DES VORGÄNGERS, DIE HEROISCHEN CD-THEMEN WEICHEN MAGEREM MEGA-DRIVE-GEDUDELE. WER DEN ERSTLING NOCH NICHT HAT, DARF HOFFEN.

ACTION

SPOT GOES TO HOLLYWOOD
HERSTELLER: VIRGIN
ANBIETER: VIRGIN

JUMP'N RUN-ACTION IN DEN FILMKULISSEN, DAS DRITTE VIRGIN-SPIEL UM DAS "COOLE" SOFTDRINK-MASKOTTCHEN. LAUT VIRGIN SOLL DAS 32X-SPOT DEUTLICH BESSER WERDEN ALS DIE 16-BIT-VERSIONEN.

JUMP'N'RUN

STARFLEET ACADEMY
HERSTELLER: INTERPLAY
ANBIETER: ACCLAIM

SIMULATIONSLASTIGE 3D-ACTION IM "STAR TREK"-UNIVERSUM. RAUMKADETTEN LAUSCHEN IHREN DOZENTEN AN DER FÖDERATIONS-AKADEMIE UND FLIEGEN ÜBUNGSMANÖVER IM RAUMKAMPF-SIMULATOR. SOLIDES WELTRAUM-ACTIONSPIEL FÜR TREKKER.

ACTION

REVOLUTION X
HERSTELLER: ACCLAIM
ANBIETER: ACCLAIM

DIE UMSETZUNG EINES AMERIKANISCHEN SPIELAUTOMATEN VON 1994 VERSPRICHT HIRNLOS-GRADLINIGEN ACTION-SPAß AUS DER ICH-PERSPEKTIVE. IM GEGENSATZ ZUM VORBILD WIRD DIE 32X-VERSION NICHT ALS AEROSMITH-LIZENZSPIEL VERMARKTET.

ACTION

WWF WRESTLEMANIA
HERSTELLER: ACCLAIM
ANBIETER: ACCLAIM

RAUHBEINIGE WRESTLING-SIMULATIONEN SIND EINE SPEZIALITÄT VON ACCLAIM. "WWF WRESTLEMANIA" IST KEINE AUFARBEITUNG DES ERSTEN WWF-SPIELS (1992), SONDERN DIE HEIMVERSION DES NEUEN SPIELAUTOMATEN. ALLE WWF-STARS CATCHEN MIT.

SPORT

32X IN DEUTSCHLAND ERSCHIENEN

Titel	Hersteller	MAN!AC-Test in Ausgabe	MAN!AC-Wertung
36 Great Holes	Sega	4/95	78%
Afterburner 2	Sega	2/95	63%
BC Racers	Core	7/95	68%
Chaotix	Sega	6/95	81%
Cosmic Carnage	Sega	2/95	38%
Fahrenheit	Sega	7/95	53%
Metal Head	Sega	4/95	67%
Motherbase	Sega	7/95	64%
Motocross	Sega	4/95	37%
NBA Jam TE	Acclaim	6/95	87%
NFL Quaterback Club	Acclaim	7/95	82%
Shadow Squadron	Sega	6/95	77%
Slam City CD	Digital Pictures	6/95	33%
Space Harrier	Sega	2/95	68%
Star Wars Arcade	Sega	1/95	74%
Supreme Warrior CD	Digital Pictures	6/95	42%
Toughman Contest	Electronic Arts	8/95	67%
Virtua Racing Deluxe	Sega	1/95	90%
WWF Raw	Acclaim	6/95	77%

VIRTUA FIGHTER
HERSTELLER: SEGA
ANBIETER: SEGA

SEGAS 32X-KRAFTAKT GEHT IN JAPAN GERADE IN DIE TESTPHASE. NACH ERSTEN BILDERN ZU SCHLIEßEN, BEKOMMT IHR ES MIT EINER SCHLAGKRÄFTIGEN UMSETZUNG DES POLYGON-BESTSELLERS ZU TUN.

BEAT 'EM UP

X-MEN
HERSTELLER: SEGA
ANBIETER: SEGA

DAS 32X-MEN HAT MIT DEN 16-BIT-SPIELEN NUR DEN NAMEN UND DIE HAUPTDARSTELLER GEMEINSAM. DER AMERIKANISCHE TOP-ENTWICKLER SCAVENGER LÄßT RIESIGE MARVEL-HELDEN IN EIN 3D-LABYRINTH LOS - ERSTE DEMOS WIRKEN VIELVERSPRECHEND.

ACTION

SONY DIMENSION



Im Shopping-Center der Navy deckt Ihr Euch mit neuer Flug-Technologie ein. Hier ein Tarnkappen-Bomber.



"Pull Up"! Wahre Helden ignorieren solche Warnungen und zerlegen die Brücke im Tiefflug. Oben seht Ihr den Zwei-Spieler-Modus, in dem Ihr Euren Gegner durch ein Felsmassiv jagt.

Ace Combat

Jetzt gibt's Zunder: Vor mir liegt das Munitions-Depot der Feinde, die lästigen MIGs habe ich mit Mach 2 längst abgehängt. Noch 2000 Meter bis zum Ziel. Mein Bordcomputer visiert den riesigen Bau inmitten des Versorgungslagers bereits an. Noch 1500 Meter. Eine kleine Höhenkorrektur und die Maschine liegt richtig. 1000 Meter. Die Zielkennung blinkt, das Depot ist anvisiert. "Caution, Caution" – verdammt, von drei Uhr nehmen mich zwei Bodenstationen ins Kreuzfeuer. Jetzt muß ich schnell handeln: Ab mit den Raketen und hoch mit dem Vogel – das ging gerade noch gut.

Impressionen aus Vor- und Abspann: Die gerenderten Video-Sequenzen zeigen halsbrecherische Kunststücke & Kampfsequenzen.









Namcos neue CD ist eine Mischung aus "After Burner" und einer vollblütigen Flugsimulation. Mit reichlich Raketen, Bord-MG und Overhead-Display startet Ihr mit einem von 14 Düsenjägern, um einer anonymen Militärmacht Einhalt zu gebieten. Anfangs stehen nur drei Maschinen in Eurem Hangar, doch mit der Besoldung, die Ihr für jede bestandene Mission erhaltet, könnt Ihr Euch andere Jets oder hilfreiche Wingmen dazukaufen. Wer genug Dollars scheffelt, kann sich sogar Luxusflugzeuge wie den YF-23 Stealth-Bomber leisten. Jede Mission führt Euch an einen anderen Schauplatz: Ihr beschützt die Air-Force-One des Präsidenten vor MIG-Beschuß, durchfliegt einen Canyon auf der Suche nach der feindlichen Radarstation oder holt eine gegnerische F-16-Staffel vom Himmel.

Mit "Ace Combat" geht die Playstation-Sommerpause zu Ende: Unzählige Missionen entführen Euch in vielfältige Szenarien, die Jäger unterscheiden sich in Geschwindigkeit und Handling. Ihr zerbröselt Bodenziele, jagt über Hochplateaus und zerbombt die Geschütztürme auf einem Hochhaus. Vor allem das realistische Head-Up-Display und Probleme bei zu gewagten Flugmanövern ("Stall") tragen zum Simulations-Charakter bei. Flugzeug-Fans und "After Burner"-Veteranen müssen "Ace Combat" haben. *ak*

Erhältlich bei Flying Arts, Dortmund, Tel. 0231/802084



Keine Mission gleicht der anderen: Erst müßt Ihr Bomber aufhalten, die Euren Navy-Stützpunkt einäschern wollen (links), dann steckt Ihr Ölfelder in Brand (Mitte), später versenkt Ihr die Flotte der feindlichen Macht im Meer.



Von drinnen oder von draußen? Per Knopfdruck wählt Ihr eine Perspektive aus. Leider fehlt bei der "Afterburner"-ähnlichen Außenansicht das unentbehrliche Head-Up-Display.



ab 12 Jahren

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	NAMCO
BRD-RELEASE	ENDE '95
SPIELSPASS	75 %

Rasantes Ballerspiel mit Simulations-Einschlag. Völlig unterschiedliche Missionen, viele Flugzeuge & Feinde.



Gerenderte Intro-Sequenzen bereiten auf die gradlinig aneinander gereihten Missionen vor.



Größtes Manko: Bevor Ihr von Fernkampfwaffe auf Schwert umschaltet, kloppt Euch der Feind oft zu Schrott.



Dies ist kein Endgegner, sondern ein ganz "normales" Hindernis, das Euch im Lauf der Levels erwartet. Mit Hilfe von Wolken hüpft Ihr um den Kugelschwinger herum.



Rayman kämpft gegen steigendes Wasser, indem er u.a. Blumen pflanzt und sich daran nach oben hangelt.



Wenn Rayman sich fotografieren läßt, ist der Rücksetzpunkt aktiviert.

Gundam

Im Cockpit Eures "Mobile Suit Gundam"-Mechs ballert Ihr aus Ego-Perspektive auf Polygon-Mechs mit edler Gouraud-Schattierung. Im Gegensatz zu traditionellen Roboter-Ballerien nietet Ihr die bösen Buben nicht einheitenweise um, sondern liefert Euch mit drei unterschiedlichen Knarren und Energieschwert zünftige Duelle: Gegnerische Gruppen sind selten mehr als fünf Mechs groß. Zur Verteidigung duckt sich Euer Mech hinter seinen Schild.

Grafik und Sound sind nicht eben spektakulär, wurden aber samt Geräusch-Sampler detailgetreu der Zeichentrick-Vorlage nachempfunden. Die Steuerung ist stark gewöhnungsbedürftig und provoziert vereinzelt unfaire Gefechtsmomente. "Gundam"-Freaks greifen zu, alle anderen Mech-Piloten spielen probe. *rb*

Muster von Primal Games, Castroprauxel. Tel. 02305/42533



ab 12 Jahren

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	BANDAI
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	66%

Dreidimensionales Mech-Gerangel nach Serien-Vorbild: Solides Spielprinzip gepaart mit unspektakulärer Technik.

Rayman

Wenn Ihr Euch für die Hintergrundstory oder detaillierte Infos zu "Rayman" interessiert, lest bitte unseren ausführlichen Test der Jaguar-Fassung ab Seite 70. Spielerisch und optisch gibt's zwischen den beiden Versionen keine Unterschiede.

Euer zuckersüßer Held durchkämmt gut dreißig Spielstufen, die in mehrere Levels unterteilt sind. Schon nach den ersten Abschnitten stellt sich heraus, daß "Rayman" nicht nur ein großes Hüpf-Areal bietet, sondern auch spielerisch erfreulich liebevoll ausgetüftelt wurde. Zieht einen zunächst die fantastische Optik in ihren Bann, schmunzelt man später über neue Talente des Helden, freut sich über ungewöhnliche Transportmittel und könnte dank zauberhafter Animationen ständig den Fernseher umarmen. "Rayman" führt den "Donkey Kong Country"-Gedanken konsequent fort: Die Grafik sieht schon als Standbild atemberaubend aus, entfaltet ihren ganzen Charme jedoch erst in der Bewegung. Auf dem Bildschirm wuseln unentwegt ein paar Dutzend Lebewesen, die in ihrer Niedlichkeit kaum zu überbieten sind. Dabei haben die Designer an humoristische Elemente gedacht, die uns stets zwischen Staunen und Lachen hin- und hertreiben.



Links seht Ihr ein ungewöhnliches Transportmittel, das sich um die eigene Achse dreht, rechts wurde Rayman gerade miniaturisiert.

Und siehe da, auch spielerisch hat das französische Jump'n'Run eine Menge auf dem Kasten. Es ist nicht nur extrem umfangreich und so geschickt aufgebaut, daß man eine Spielstufe mehrmals besuchen sollte, mit immer neuen Features werden selbst Plattform-Profis bei der Stange gehalten. "Rayman" bietet zwar nichts umwerfend Neues, kombiniert aber die bewährten Elemente außergewöhnlich treffsicher und mit einer feinen Prise Überraschungseffekt. Der Held wird immer gelenkiger, Landschafts-Outfit und Feinde sorgen für voyeuristische Motivation und das clevere Level-Design ist mit flotten Gags gewürzt. Das Warten auf "Rayman" hat sich wirklich gelohnt! *mg*





Auf der Oberweltkarte wählt Ihr den nächsten Level und seht, wieviele der maximal sechs Fundsachen pro Spielszene Ihr schon ergattert habt.



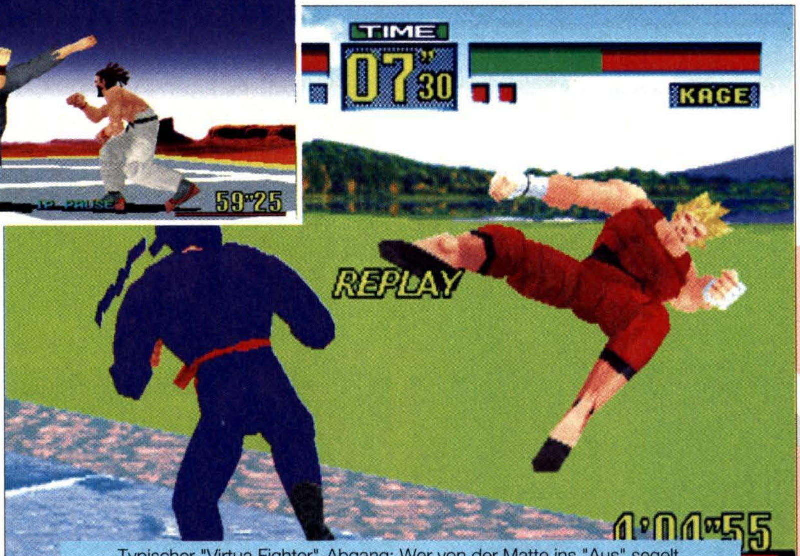
ab 6 Jahren

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	UBI-SOFT
BRD-RELEASE	SEPTEMBER
SPIELSPASS	86%

Zauberhaftes Jump'n'Run mit genialer Grafik und geschickt kombinierte Spielelementen. Groß & voller Gags.

PLANET SATURN





Typischer "Virtua Fighter"-Abgang: Wer von der Matte ins "Aus" segelt, hat das Match automatisch verloren.

In Segas AM2-Entwicklungsstudio wird mit Hochdruck an der Saturnumsetzung von "VF 2" (siehe MAN!AC 2/95) gearbeitet. Zu den acht Kämpfern des Originals gesellen sich mit dem Franzosen Lion Rafale und dem ständig alkoholisierte Chinesen Shun zwei neue Streiter. Natürlich wurden auch die alten Helden überarbeitet – ebenso wie malerischen Hintergründe sollen sie nahezu ohne Abstriche auf CD übertragen werden.



Virtua Fighter Remix



Als "Virtua Fighter" Ende '94 in Japan ausgeliefert wurde, entbrannte ein Run auf Segas Saturn. Doch ein paar Wochen später lag mit Veröffentlichung der Playstation und "Toh Shin Den" die Meßlatte für Polygon-Prügler noch höher. "Virtua Fighter" war in "nackten" Polygonen ohne Texture-Maps dargestellt und so schnell herunterprogrammiert, daß den Figuren beim Replay ganze Körperteile abhanden gingen. Jetzt zeigt die "Remix"-CD, daß es der Saturn besser kann: Dank ausgetüftelter Texturen müssen sich die "neuen" Darsteller nicht vor "Toh Shin Den" und "Tekken" verstecken. Statt glattflächiger Polygone seht Ihr detailreiche Gesichter und faltige Klamotten. Spielerisch blieb alles beim alten: Es gibt weder neue Moves noch versteckte Gegner. Daher haben wir an der Spielspaßwertung auch nichts geändert: Beide "Virtua Fighter" glänzen mit perfekter Steuerung, dem Verzicht auf übermenschlichen Special-Kram und massenweise Combo-Attacken (alle in der Anleitung abgedruckt!). Schade, daß Sega hierzulande nicht gleich die "Remix"-CD ausliefert. *ak*

Testmuster von Game Express, München, Tel. 089/5438088



Texturen bekleiden die nackten Polygone des Original-"Virtua Fighter". Spielerisch gibt's nix Neues zu vermelden.



Alles neu: Die Charaktere im "Remix"-Auswahlmenü wurden neu gepinselt.



ab 12 Jahren

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	SEGA
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	82 %

Spielerisch identisch zum Original, jedoch grafisch gewaltig aufgepeppt und ohne Schönheitsfehler.

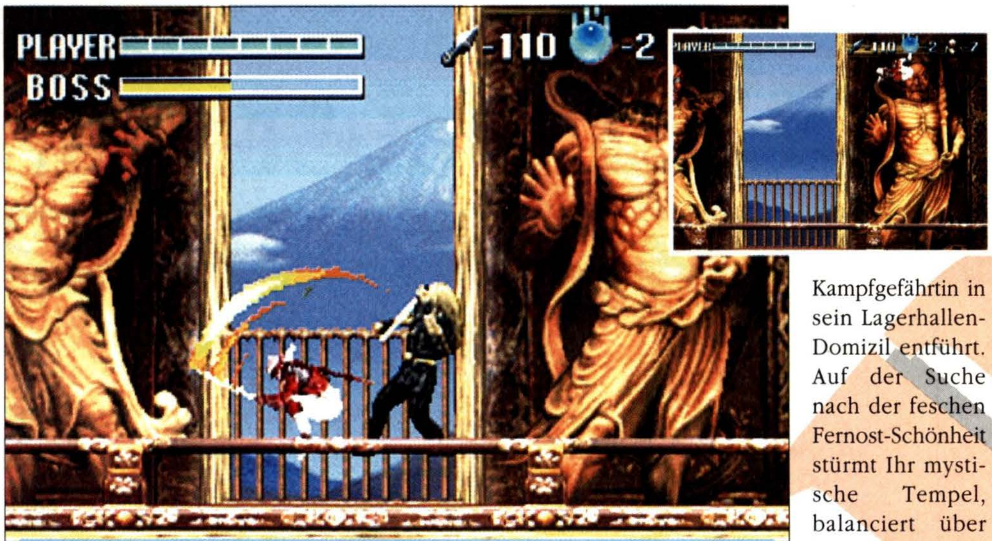
Japan-News

In Fernost hat sich Segas Saturn als 32-Bit-Alternative zu Super-Nintendo, Mega Drive und Co. etabliert, dementsprechend voll sind die Release-Listen für die Konsole: Während Sega "VF 2", "Virtua Cop" und das "Shining Force"-verwandte Rollenspiel "Shining Wisdom" bis Oktober fertiggestellt, steckt Game Arts mitten in der Arbeit zu einem noch unbetiteltem "3D-Mech-gegen-Panzer-gegen-Hubschrauber"-Spiel und einem Saturn-"Lunar", das Anfang 1996 in Japan ausgeliefert werden soll. In diesen Tagen in den Handel kommt wiederum "World Advanced Military Commander", eine Coproduktion zwischen Sega und dem Strategiespiel-Experten System Soft. "World Advanced" führt die Thematik (2. Weltkrieg) und die Spielmechanik (Truppenbewegung auf Hexfeld-Terrain) des Taktikhammers von 1989 weiter, erweitert das Prinzip aber um den Krieg im Pazifik. Die Kampfszenen wurden ausnahmslos durch 3D-Animationen ersetzt, in denen Panzer durch den Wüstensand rumpeln oder bildschirmfüllende Kriegsschiffe aus allen Rohren feuern. In Deutschland wird die Hakenkreuz-gespickte Geschichtssimulation wohl nicht erscheinen.

Big in Japan möchte auch Acclaim werden, die in Europa bereits zum größten Publisher herangewachsen sind: Für den Saturn liefert Acclaim als erstes eine Umsetzung des 3DO-Adventures "D" aus.

Als große Überraschung stellte sich das erste Saturn-Spiel des Prügelspezialisten Takara heraus: Statt einem muskelbepackten Turnhosen-Macho steuert Ihr in "Steamgear Mash" einen kugeligen Roboter mit Schlappfüßen und Dampfantrieb. Ihr schlagt hitzige Artilleriegefechte und löst kleine Action-Adventure-Rätsel in den isometrisch dargestellten Stockwerken der Spielwelt. Konventioneller ist Taitos "Layer Section", ein Horizontal-Scroller im "Raiden"-Stil. Auch ein neues "Darius" möchte Taito noch dieses Jahr für den Saturn ausliefern. ***wi***

PLANET SATURN



Habt Ihr mit altbewährtem Dreh-Sprung die schießenden Statuen-Köpfe ´runtergehackt (oben rechts), erledigt Ihr den maskierten Schwert-Schwinger mit demselben Trick.



Made in Hongkong: Im Retorten-Labor haben die Spiel-Designer einen Spielzeug-Dino in die Kamera gehalten.



Hier prügelt Ihr nicht nur feindliche Ninja vom Geäst: Feuerspeiende Dämonenköpfe heizen Euch tüchtig ein.



Kaum wird Eure Freundin in eine Unterwasser-Höhle verschleppt, schwingt Ihr Euch auf die nächste Lore.

Shin Shinobi Den

SATURN

Kurz nach dem Deutschland-Release des Mega Drive flimmerte der erste "Shinobi"-Werbespot über die Mattscheibe. Nach dem enttäuschenden "Altered Beast" griffen viele Fans nur wegen des Ninja-Gemetzels zur 16-Bit-Konsole. Tänzelte der Mega-Drive-Spieler noch mit einem gezeichnetem Recken durch den feindlichen Shuriken-Hagel, schlitzt sich der Saturn-Nachfolger nun durch digitalisierte Eastern-Bösewichte und Latex-Monster. Motiv des Neun-Level-Schlachtfestes: Ein böser Bube in blauem Plastik-Outfit hat Eure mandeläugige Kampfgefährtin in sein Lagerhallen-Domizil entführt. Auf der Suche nach der feschen Fernost-Schönheit stürmt Ihr mystische Tempel, balanciert über brüchiges Astwerk und zerschnitzelt Retorten-Mutanten. Im Zuge der von Brutalo-Prügeleien angeschwemmten Gewalt-Welle verspritzen auch die "Shinobi"-Kämpfer kubikmeterweise Kunstblut. Ein erstochener Gegner bricht röchelnd zusammen, mit Schwert-Hieben niedergestreckte Kontrahenten zersägt es in zwei Hälften: Bevor der Oberkörper nach hinten knickt, glotzt das Opfer erstaunt auf eine rote Pixel-Fontäne.

Habt Ihr eine schwebende Teufelsfratze, Kampfmagier und maskierte Schwertschwinger erledigt, spinnt eine nach fernöstlicher B-Movie-Tradition gedrehte Sequenz den Hintergrund weiter. Schlampig bepinselte Armuts-Ausstattung und der schauspielerischer Null-Wert provozieren zwar Lachkrämpfe, beweisen aber die FMV-Tauglichkeit des Saturn.

Digi-Qualität und Sprite-Animation sind ordentlich, leiden aber unter den laschen Darstellern: Stimmungsvolle Zeichentrick-Optiken hätten besser zum mystischen Fernost-Flair gepaßt. Lediglich die gute Spielbarkeit und zünftige Programm-Tracks retten vor dem Stimmungstief. "Shinobi"-Sammler kommen um den Titel nicht herum, der Rest erspart sich das Sequel wegen technischer Mängel und Innovationsarmut. *rb*

Muster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140

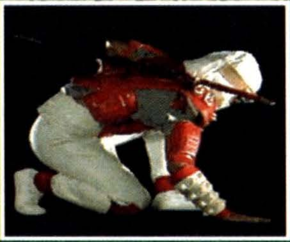












Bis auf den neuen Digi-Look präsentiert sich der Shinobi-Ninja mit gewohnter Bewegungsdynamik: Ihr stürmt säbelrasselnd drauf los, rollt Euch über den Boden ab oder setzt zum Luft-Salto an. Lediglich seine knallharten Kick-Kombos hat der rot gerüstete Martial-Arts-Experte auf Kosten härteren Schwert-Trainings verlernt. Statt die Fieslinge mit einem eleganten Drehkick auf's Kreuz zu legen, schleudert er mit einem souveränen Schwert-Schlag feindliche Shurikens in die Gegner-Brust. Das umfangreiche Spruch-Potential wurde auf einen schüchternen Blitzzauber reduziert, magische Extras sind spärlich verteilt. Ansonsten spielt sich die CD-Fortsetzung wie die "Shinobi"-Module.



Mythologisch fundiert oder verpatzt? Der Kung-Fu-Magier im vierten Level überragt Euer Sprite noch in der Hocke.



ab 18 Jahren

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	SEGA
BRD-RELEASE	NOVEMBER
SPIELSPASS	65 %

Schwache Fortsetzung: Das ordentlich spielbare Ninja-Gemetzel krankt an magerer Digi-Optik und fantasielosem Design.

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

Titel		Preis
Actraiser 2	dt	79.00
Addams Family Values	**dt**	**129.00**
Adventure Island 2	dt	117.00
Aero der Akrobat	dt	119.00
Air Cavalry	dt	99.00
Akira	dt	119.00
Ardy Lightfoot	dt	79.00
Art of Fighting	nl	99.00
Asterix & Obelix	**dt**	**129.00**
Batman and Robin	dt	139.00
Batman Forever	**dt**	**119.00**
Beauty and the Beast	dt	109.00
Big Sky Trooper	**dt**	**114.00**
Blackhawk	dt	69.00
Boogerman	dt	99.00
Bubsy 2	dt	139.00
Captain Commando	dt	114.00
Casper	dt	119.00
Clay Fighter	dt	111.00
Cut Throat Island	**dt**	**114.00**
Demolition Man	**dt**	**109.00**
Demons Crest	dt	129.00
Dirt Racer FX	dt	119.00
Donkey Kong Count. 2	**dt**	**129.00**
Donkey Kong Country	dt	139.00
Dracula X (16 MB)	dt	129.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Earth Worm Jim	dt	99.00
Earthbound+Spieleb.	us	129.00
F1 Championship	dt	99.00
Flintstones	dt	99.00
Flintstones - Movie	dt	109.00
Foreman f.r. Boxing	dt	114.00
Frank T. Big Hurt B.	**dt**	**114.00**
Green Latern	**dt**	**119.00**
Hagane (16 Meg)	dt	119.00
High Impact	us	109.00
Hurricanes	dt	129.00
Illusion of Time	**dt**	**109.00**
Indiana Jones	dt	69.00
Int.Superstar Soccer	dt	119.00
ISS Deluxe (16 MB)	dt	129.00
Jelly Boy	dt	109.00
Jordan Adventure	dt	99.00
Judge Dredd	dt	119.00
Jungle Strike	**dt**	**109.00**
Justice League	dt	119.00
Kawasaki Superbikes	dt	119.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	109.00
Killer Instinct	us	149.00
Knights of the Round	dt	99.00
Legend	dt	99.00
Lemmings	dt	69.00
Lion King (24 Meg)	dt	109.00
Lost Vikings 2	**dt**	**99.00**
Lothar Matthäus	dt	109.00
Madden 95	dt	79.00
Mario All Star Clas.	**dt**	**69.00**
Mario Andretti Rac.	**dt**	**109.00**
Mario Basler Soccer	dt	109.00
Mario Kart Classic	**dt**	**69.00**
Mario Paint mit Maus	dt	69.00
Mario World 2	**dt**	**109.00**
Mario's Time Machine	dt	129.00
Marko's Magic Footb.	**dt**	**109.00**
Mask	dt	115.00
Maximum Carnage 2	dt	114.00
Metal Marines	dt	129.00
Mickey & Minnie	**dt**	**139.00**
Mickey Mania	dt	99.00
Mr. Tuff	**dt**	**109.00**
NBA Basketball	dt	129.00
NBA Jam Tournament	dt	109.00
NBA Live 95	dt	129.00
Newman-Haas Indy Car	dt	109.00
NFL Quarterback '96	**dt**	**114.00**
NHL Hockey 96	**dt**	**109.00**
NHLPA Hockey '95	dt	119.00
Nigel Mansell	dt	113.00
Ninja Warriors	dt	129.00
Operation Starfish	dt	129.00
Oscar	dt	119.00
Pac Man 2	dt	109.00
Pinball Fantasies	dt	99.00
Pocky & Rocky 2	**dt**	**119.00**
Porky Pig's H.Hol.	**dt**	**119.00**
Power Ranger 2	dt	119.00
Primal Rage	dt	129.00
Punch Out!	dt	109.00
Push Over	dt	99.00
Putty Squad	dt	119.00
Rap Jam	us	119.00
Realm	dt	119.00
Revolution X	**dt**	**114.00**
Rise of the Robots	**dt**	**69.00**
Robocop vs. Termina.	dt	109.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	109.00
Scooby Doo	**dt**	**114.00**
Seaquest DSV	dt	119.00
Secret of Mana kp.dt	dt	109.00
Shadow	dt	109.00
Shadowrun kp.dt.	dt	119.00
Shaq-Fu	dt	109.00
Shootout Soccer	dt	109.00
Side Pocket	uk	119.00
Sim City	dt	89.00
Soccer Kid	dt	109.00
Soul Blazer	dt	109.00
Spawn	dt	114.00
Spider-Man Venom	dt	114.00
Star Trek:Deep Space	**dt**	**124.00**
Star Trek: Next Gen.	**dt**	**109.00**
Star Trek:Fleet Aca.	**dt**	**109.00**
Star Wars 3	dt	99.00
Stargate	dt	119.00
Super BC Kid	dt	119.00
Super Game Boy & DK	dt	149.00
S.Streetfighter 2	dt	129.00
Syndicate	dt	79.00
Terminator 2 Arcade	dt	89.00
Tetris & Dr. Mario	dt	89.00
Theme Park	dt	109.00
Tiny Toon 2	dt	119.00
Total Football	**dt**	**129.00**
Troy Aikman Football	dt	119.00
Turrican 2	**dt**	**119.00**
Unirally	dt	109.00
Urban Strike	dt	119.00
Utopia	dt	115.00
Virtual Soccer	dt	99.00
Vortex	dt	124.00
Wario's Woods	dt	89.00
Warlock	dt	109.00
Wayne Gretzky NHLPA	dt	129.00
Whizz	dt	119.00
Wild Guns	dt	119.00
World Heroes	nl	99.00
World Masters Golf	dt	109.00
WWF Wrestl. Arrcade	**dt**	**114.00**
X-Kalibre 2097	dt	99.00
Zelda-Link t.t. Past	dt	89.00

Super NES-Sonderangebote

Titel		Preis
Dino Dini Soccer	dt	49.00
Incredible Hulk	dt	49.00
Kick Off 3	dt	59.00
Lord of the Rings	uk	49.00
Sink or Swim	dt	59.00
Sparkster	dt	49.00
Star Wing	dt	39.00
Street Racer	dt	59.00
Streetfighter 2 Cla.	dt	49.00
Tazmania	dt	39.00
Tiny Toon	dt	45.00
True Lies	dt	59.00
World Cup USA '94	uk	59.00

Super NES-Zubehör

Artikel		Preis
6 Button Pro Joypad	dt	19.00
6 Spieler Adapter	dt	49.00
Action Replay Pro 2	dt	79.00
Cinch Kabel m.Scart	dt	29.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Game Mage Mogelmodul	dt	49.00
Infrarot Joypads	dt	99.00
Pro Pad 2 SV-339	dt	36.00
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Prog. Universal Ada.	dt	59.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Super Game Boy	dt	99.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Universal Adaptor	dt	39.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00

GAME BOY

Titel		Preis
in 1 Fun Pak 1	dt	49.00
4 in 1 Fun Pak 2	uk	49.00
Alleyway	dt	49.00
Animaniacs	dt	59.00
Asterix & Obelix	dt	59.00
Batman Forever	dt	59.00
Battletoads DD	dt	55.00
BC Kid 2	dt	59.00
Bubsy 2	dt	59.00
Casino Fun Pak	uk	49.00
Casper	dt	59.00
Cut Throat Island	dt	59.00
Donkey Kong Land	**dt**	**59.00**
Dschungelbuch	dt	59.00
Earth Worm Jim	dt	64.00
European Golf	dt	59.00
Foreman f.r. Boxing	dt	59.00
Frank Th. Baseball	dt	59.00
Game Boy Gallery	dt	45.00
John Madden 95	dt	59.00
Judge Dredd	dt	59.00
Jungle Strike	**dt**	**59.00**
Kirbys Dream Land 2	dt	59.00
Lion King	dt	65.00
Lucle	dt	59.00
Mario & Yoshi	dt	55.00
Mega Man 3	dt	59.00
Micro Machines	dt	69.00
NBA Jam	dt	59.00
NBA Jam Tournament	dt	64.00
NFL Quarterback '96	dt	59.00
NFL Quarterb.Club 95	dt	59.00
NHLPA Hockey '95	dt	64.00
Pac in Time	dt	54.00
Pinball Dreams	dt	59.00
Primal Rage	dt	59.00
Probotector 2 (SGB)	dt	59.00
Rasenmäher Mann	dt	65.00
Schlümpfe (dt. Text)	dt	59.00
Seaquest DSV (SGB)	dt	59.00
Solitaire Fun Pak	dt	49.00
Stargate	dt	59.00
Super Mario Land 3	dt	59.00
Tetris	dt	45.00
Tiny Toon Wacky Sp.	dt	59.00
Total Carnage	dt	49.00
True Lies	dt	59.00
USHAR Monster Truck	dt	59.00
Wario Blast	dt	59.00
World Cup Striker	dt	59.00
WWF Raw	dt	65.00
Zelda	dt	59.00

Gameboy-Sonderangebote

Titel		Preis
Fifa Soccer	dt	39.00
Mario's Picross	dt	44.00

Gameboy-Zubehör

Artikel		Preis
GB + Zeld & Mario 2	dt	169.00
Game Boy Netzteil	dt	17.00
Game Boy grün	dt	109.00
Game Boy schwarz	dt	109.00
Game Boy rot	dt	109.00
Game Boy weiß	dt	109.00
Game Boy gelb	dt	109.00

MEGA DRIVE

Titel		Preis
ddams Family Values	dt	109.00
Aero the Acrobat 2	dt	109.00
Aero the Akrobat	dt	99.00
Animaniacs	dt	99.00
Asterix 1	dt	74.00
Asterix 2 Power o.t.	dt	99.00
ATP Tennis	dt	99.00
Batmann and Robin	dt	119.00
Batman Forever	**dt**	**114.00**
Bloodshot	dt	69.00
Bram Stocker Dracula	dt	89.00
Bubble & Squeak	dt	79.00
Castlevania	dt	89.00
Clay Fighter	dt	89.00
Comix Zone	dt	109.00
Cut Throat Island	dt	114.00
Cybernauts	dt	89.00
Death & Ret.o.Superm	dt	99.00
Demolition Man	dt	99.00
Dino Dini Soccer	dt	69.00
Dragon - Bruce Lee	dt	79.00
Dynamite Headdy	dt	99.00
Earth Worm Jim	dt	119.00
EXO Squad	dt	109.00
F1 Championship	dt	119.00
Fifa Soccer 95	dt	59.00
Fire Team Rogue	dt	89.00
Flintstones - Movie	dt	119.00
Flux (Juice)	dt	54.00
Foreman For Real	dt	99.00
Fun & Games	dt	89.00
Generation Lost	dt	89.00
Havoc	dt	99.00
Hurricanes	dt	94.00
IMG Int. Tour Tennis	dt	99.00
Itchy & Scratchy	dt	99.00
Jelly Boy	dt	109.00
Jimmy Whites Snooker	uk	89.00
Judge Dredd	dt	109.00
Jurassic Park Ramp.	dt	99.00
Justice League	dt	109.00
Lemmings 2	dt	69.00
Lion King	dt	114.00
Lothar Matthäus	dt	109.00
Madden NFL 95	dt	99.00
Mario Basler Soccer	dt	114.00
Marko's Magic Footb.	dt	119.00
Maximum Carnage 2	dt	114.00
Mega Bomberman	dt	99.00
Mega SWIV	dt	89.00
Megaman Wily Wars	dt	109.00
Mickey & Minnie	dt	109.00
Mickey Mania	dt	79.00
Micro Machines 2	dt	109.00
Mighty Max	dt	89.00
Mr. Nutz	dt	79.00
Mr. Nutz 2	dt	109.00
NBA Basketball	dt	109.00
NBA Jam Tournament	dt	119.00
NBA Live 95	dt	69.00
NFL Quarterb.Club 95	dt	79.00
NFL Quarterback '96	dt	114.00
NHL Hockey 96	**dt**	**99.00**
NHLPA Hockey '95	dt	69.00
Page Master	dt	109.00
PGA Tour Golf 3	dt	89.00
Pirates o.t.Dark Wa.	dt	79.00
Primal Rage	**dt**	**119.00**
Prince of Persia	dt	59.00
Punischer	dt	109.00
Revolution X	dt	114.00
Rise of the Robots	**dt**	**69.00**
Ristar (Feel)	dt	109.00
Road Rash 3	dt	85.00
Road Runner	dt	99.00
Schlümpfe	dt	99.00
Seaquest DSV	dt	109.00
Shining Force 2 (DA)	dt	129.00
Skeleton Krew	dt	89.00
Slam Masters	dt	129.00
Soleil (Komp. dt)	dt	111.00
Sonic & Knuckles	dt	99.00
Sonic 1&2 & Dr.Robo.	dt	109.00
Sonic 3	dt	99.00
Speedy Gonzales	dt	109.00
Spiderman/X-Man	dt	99.00
Spirou	dt	99.00
Star Trek:Deep Space	dt	109.00
Stargate	dt	99.00
Story of Thore kp.dt	dt	124.00
Street Racer	dt	99.00
Syndicate	dt	99.00
Tazmania 2	dt	109.00
Theme Park kompl.dt.	dt	99.00
Tiny Toon 2	dt	79.00
Total Football	dt	109.00
Toughman Boxing	dt	89.00
True Lies	dt	99.00
Unneces.Roughness 95	dt	55.00
Urban Strike	dt	99.00
Warlock	dt	94.00
Wolverine	dt	99.00
Wonder Boy 3	dt	99.00
World Cham. Soccer 2	dt	69.00
World Class Soccer	dt	109.00
World Cup USA '94	dt	69.00
WWF Wrestl. Arrcade	**dt**	**114.00**
X-Men 2	dt	99.00
Zero the Kamikaze	dt	109.00

Mega Drive-Sonderangebote

Titel		Preis
Ballz	dt	39.00
Brutal-Paws of Fury	dt	49.00
Bubsy 2	dt	39.00
Davis Cup	dt	39.00
Double Clutch	dt	49.00
Haunting	dt	49.00
Hyperdunk	dt	49.00
Ottifants	dt	29.00
Pele Soccer 2	dt	49.00
Puggsy	dt	49.00
Snake, Rattle'n Roll	dt	49.00
Sword of Vermilion	uk	49.00
Talespin	dt	39.00
Toejam & Earl	dt	45.00
Ultimate Soccer	dt	39.00
Wiz'n'Liz	dt	49.00
Yogi Bear	dt	49.00

Mega Drive-Zubehör

Artikel		Preis
4 Spieler Adapter	dt	65.00
Fighter Joypad LMP	dt	19.00
6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro 2	dt	79.00
Antennenweiche MD 2	dt	39.00
ASCII 6 But. Joypad	dt	45.00
Ascii 6 Button Pad	dt	45.00
Cinch Kabel MD 1	dt	15.00
Competition Joypad	dt	16.00
Pro Pad 6 B. SV-439	dt	39.00
Program Pad SV-443	dt	59.00
Scart Kabel MD 1	dt	19.00
Sega Maus	dt	75.00
Tecno 183 Joypad	dt	23.00

!!! Playcom Sonderaktion !!!

Zur deutschen Markteinführung liefern wir mit den ersten 1000 Vorbestellungen einer Sony Playstation ein Spiel KOSTENLOS mit.

MEGA-CD

Titel		Preis
Battle Frenzy	dt	109.00
Chuck Rolly-B.C.Rac.	dt	109.00
Corpse Killer	dt	89.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair kp.dt.	dt	99.00
Dungeon Explorer 2	dt	89.00
Ecco the Dolphin 2	dt	109.00
Fahrenheit	dt	109.00
Fatal Fury Special	dt	69.00
Flying Nightmares	dt	99.00
Formula 1 Racing	dt	109.00
ISS Deluxe (16 MB)	dt	89.00
Kids on Site	dt	89.00
Lords of Thunder	dt	89.00
Mega Race	dt	89.00
Midnight Raiders	dt	109.00
NBA Jam	dt	89.00
Rebel Assault	dt	109.00
Road Rash	dt	99.00
Schlümpfe	dt	99.00
Slam City	dt	89.00
Soul Star (komp. dt)	dt	109.00
Space Adventure	dt	89.00
Supreme Warrior	dt	89.00
Surgical Strike	dt	109.00
Syndicate	dt	99.00
Theme Park	dt	99.00
World Cup Golf	dt	99.00

Mega-CD-Sonderangebote

Titel		Preis
Batman Returns	dt	39.00
Make m.Video:Kris K.	dt	29.00

Ladenverkauf, KEIN Versand, Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152
80333 München
Tel. 0 89/52 27 87

Titel		Preis
Powermonger	dt	39.00
Prince of Persia	dt	29.00
Wolfchild	dt	29.00

Sega 32X

Titel		Preis
Batman Forever	dt	124.00
Blackhawk	dt	99.00
Casper	dt	99.00
Corpse Killer	dt	135.00
Judge Dredd	dt	124.00
Knuckles Chaotix	dt	109.00
Metal Head	dt	129.00
Mother Base	dt	109.00
NBA Jam Tournament	dt	129.00
NFL Quarterback Club	dt	119.00
NFL Quarterback '96	dt	124.00
Primal Rage	dt	109.00
Revolution X	dt	124.00
Slam City (CD)	dt	129.00
Star Trek:Fleet Aca.	dt	99.00
Star Wars Arcade	dt	119.00
Stellar Assault	dt	119.00
Supreme Warrior (CD)	dt	129.00
Surgical Strike	dt	129.00
T-Mek (CD)	dt	109.00
Toughman Boxing	dt	99.00
Virtua Racing Deluxe	dt	129.00
WWF Raw	dt	129.00
WWF Wrestle. Arrcade	dt	124.00

Sega 32X-Zubehör

Artikel		Preis
MD 32X & Star Wars	dt	469.00
Mega Drive 32X	dt	379.00

Panasonic 3DO

Titel		Preis
3D Atlas	dt	129.00
Alone in the Dark 2	dt	89.00
Alone in the Dark 1	dt	69.00
Animals	dt	119.00
Casper	dt	99.00
Clayfighter 2	dt	99.00
Corpse Killer	uk	109.00
Creature Shock	dt	94.00
Cridders	dt	69.00
Cyberia	dt	99.00
Deathkeep	dt	89.00
Descent	dt	99.00
Dragon Lore	dt	89.00
Driving Need f.Speed	dt	89.00
Fifa Soccer	dt	89.00
Flashback	dt	89.00
Flying Nightmares	uk	99.00
Iron Angel	us	86.00
John Madden Football	dt	89.00
Kingdom:Far Reaches	dt	99.00
Lost Vikings 2	dt	99.00
Magic Carpet	us	89.00
Mega Race	dt	89.00
Panzergeneral	dt	79.00
Primal Rage	dt	99.00
Real Pinball	us	99.00
Rebel Assault	dt	99.00
Return Fire	dt	89.00
Road Rash	dt	99.00
Sherlock Holmes	uk	89.00
Shock Wave	dt	99.00
Shock Wave Op.Jumpg.	dt	79.00
Slam 'N Jam '95	uk	129.00
Slayer	dt	94.00
Space Hulk	uk	89.00
Supreme Warrior	uk	109.00
Syndicate-kompl. dt	**dt**	**99.00**
Theme Park kompl.dt	dt	109.00
Waterworld Action	dt	99.00
Wing Commander	dt	89.00
Wing Commander 3	**dt**	**99.00**

3-DO-Sonderangebote

Titel		Preis
3-Do Sampler	uk	14.00
Soccer Kid	uk	39.00

JAGUAR

Titel		Preis
Alien vs. Predator	dt	99.00
Battlemorph (CD)	dt	99.00
Blue Lightning (CD)	dt	99.00
Checkered Flag	dt	79.00
Club Drive	dt	109.00
Creature Shock (CD)	dt	99.00
Crescent Galaxy	dt	79.00
Dactyl Joust	dt	109.00
Demolition Man (CD)	dt	99.00
Dino Dudes	dt	79.00
Dragon - Bruce Lee	dt	89.00
Fight For Life	dt	109.00
Flip Out	dt	109.00
Highlander (CD)	dt	99.00
Hover Strike	dt	99.00
Kasumi Ninja	dt	99.00
Legions o.t. Undead	dt	99.00
Pinball Fantasies	dt	119.00
Raiden	dt	79.00
Robinson Requiem CD	dt	99.00
Ruiner Pinball	dt	109.00
Space War 2000	dt	99.00
Syndicate	dt	129.00
Tempest 2000	dt	109.00
Theme Park	dt	99.00
Troy Aikman Football	dt	119.00

Jaguar-Zubehör

Artikel		Preis
Cat-Box	dt	139.00
Jaguar CD-Rom	dt	299.00
Jaguar Grundgerät	dt	289.00
Joypad Atari Jaguar	dt	49.00

Sony PSX

Titel		Preis
AD&D Forgotten Realm	dt	94.00
Aftermath	dt	94.00
Air Combat	dt	89.00
Alien Trilogy	dt	94.00
Aliens	dt	89.00
Assault Rigge	dt	89.00
Baseball (Konami)	**dt**	**99.00**
Basketball 3D	dt	99.00
Toh Shin Den	**dt**	**84.00**
Casper	dt	94.00
Championship Pool 2	dt	89.00
Crazy Ivan	dt	89.00
Cyberia	dt	94.00
Cybersled	dt	84.00
Cyberspeed	dt	89.00
Descent	dt	94.00
Destruction Derby	dt	94.00
Discworld (kp. dt.)	dt	89.00
Dracula X	dt	99.00
Dragon Lore	dt	89.00
Extreme Sports	dt	89.00
Golf 3D (Konami)	dt	99.00
Gunner Heaven	dt	89.00
Jumping Flash	dt	89.00
Kileak the Blood	dt	89.00
Konami Soccer	dt	99.00
Lemmings 3D	dt	89.00
Lost Vikings 2	dt	94.00
NBA Jam Tournament	dt	94.00
NFL Quarterback '96	dt	84.00
NHL Hockey 96	dt	99.00
Novastorm	dt	89.00
Overkill	dt	99.00
Panzergeneral	dt	89.00
Parodius	dt	99.00
Philosoma	dt	89.00
Primal Rage	dt	99.00
Rapid Reload	dt	89.00
Raven Project	**dt**	**89.00**
Revolution X	dt	84.00
Ridge Racer	dt	89.00
Rock'n Roll Racing 2	dt	94.00
Slayer	dt	89.00
Starblade Alpha	dt	89.00
Streetfighter Movie	dt	89.00
Tekken	dt	99.00
Theme Park	dt	89.00
Track & Field	**dt**	**99.00**
Twisted Metal	dt	89.00
Virtual Snooker	dt	94.00
VR Baseball	dt	94.00
Warhammer Fantasy B.	**dt**	**89.00**
Warhawk	dt	89.00
Waterworld Action	dt	94.00
Wipe out	dt	89.00
WWF Arcade	dt	94.00

Sony PSX-Zubehör

Artikel		Preis
Action Replay PSX	dt	69.00
Joypad Sony PSX	dt	54.00
Maus Sony PSX	dt	54.00
Memory Card Sony PSX	dt	49.00
Sony Playstation	dt	599.90
Sony PSX Playstation	jp	1150.00

Saturn

Titel		Preis
Aaron vs Ruth	dt	89.00
Aftermath	dt	94.00
Alien Trilogy	dt	94.00
Aliens	dt	89.00
Baseball (Konami)	dt	99.00
Bug	dt	109.00
Casper	dt	94.00
Championship Pool 2	dt	89.00
Clockwork Knight	dt	89.00
Cyberia	dt	94.00
Daytona USA	dt	109.00
Descent	dt	94.00
Dracula X	dt	99.00
Konami Soccer	dt	99.00
Myst (kompl. dt)	dt	99.00
NBA Jam Tournament	dt	94.00
NFL Quarterback '96	dt	84.00
Overkill	dt	99.00
Panzergeneral	dt	89.00
Parodius	dt	99.00
Pebble Beach Golf	dt	89.00
Primal Rage	dt	89.00
Raven Project	dt	89.00
Real Yumeme (kp.dt.)	dt	119.00
Revolution X	dt	84.00
Streetfighter Movie	dt	94.00
Victory Goal	dt	109.00
Virtua Fighter	dt	109.00
Virtua Racing	dt	99.00
Virtua Soccer	dt	99.00
Virtual Baseball	dt	99.00
Virtual Hydlide	dt	99.00
Virtual Snooker	dt	94.00
VR Baseball	dt	94.00

Saturn-Zubehör

Artikel		Preis
6 Spieler Adapter	dt	69.00
Antennenkabel	dt	54.00
Arcade Racer Lenkrad	dt	119.00
Backup Memory Saturn	dt	99.00
Joypad Saturn	dt	39.00
Sega Saturn o. Spiel	dt	729.00
Sega Saturn + 3 Spi.	dt	1049.00
Universal Adaptor	dt	69.00
Virtua Stick Saturn	dt	79.00

- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Kostenlose Gesamtpreisliste.*
- *An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.*
- *Wir verkaufen auch: IBM, IBM-CD Rom und Amiga Spiele.*

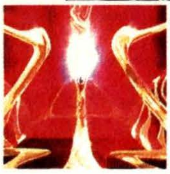
Versandkosten per Post DM 7,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
***Händleranfragen erwünscht!** Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.*

Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

3DO ZONE



Wird er gleich plattgewalzt? Individuelle Todessequenzen gibt's leider nicht.









Strahl

3DO

Media Entertainment buddelt eine antike Anime-Serie aus der Mottenkiste und strickt daraus ein interaktives Zeichentrick-Abenteuer. Auf der Suche nach magischen Juwelen wetzt Titelheld Strahl durch muffige Katakomben und Urwälder und prügelt sich mit Fantasy-Getier. Bildschirmkommandos wie Pfeile oder gekreuzte Schwerter zeigen die gefragte Joypad-Aktion an. Rechtzeitige Pad-Akrobatik spinnt das Abenteuer weiter, verpennte Aktionen spielen eine Todessequenz ein. Zeichnung und Animation bewegen sich auf Nippon-Niveau der 80er Jahre, sprechen also in erster Linie Sammler an. Anfänger freuen sich über die großzügige Reaktionszeit, fortgeschrittene FMV-Gucker haben den gehaltlosen Simpel-Titel in einer knappen halben Stunde gelöst. Wenig Spiel für viel Geld. *rb*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140



ab 12 Jahren

SYSTEM	3DO
HERSTELLER	ME
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	50%

Anime-Adonis Strahl auf Zauberstein-Suche: Hübsche Grafik, gehaltloses Spiel, nach 15 Minuten geschafft und vergessen.

Space Pirates

3DO

Dasselbe im Weltall: Wer lieber auf außerirdische Invasoren ballert als im Wilden Westen auf Banditen-Jagd zu gehen, der besorgt sich die neueste Full-Motion-Video-Kreation der Zielkreuz-Spezialisten von American Laser. Mit der entsprechenden Plastik-Knarre "Game Gun" ist der Geschicklichkeitstest gerade noch erträglich, via Joypad gerät die träge Steuerung des Fadenkreuzes zur Glückssache. Die technische Qualität der Videoszenen ist akzeptabel, die Schauspieler dürften nicht mal in einer RTL-Soap-Opera mitspielen. Insgesamt minimal interessanter als "Johnny Rock". *mg*





Fleißarbeit für Maskenbildner: Die Aliens sehen ziemlich menschlich aus, kennen aber kein Erbarmen.



ab 18 Jahren

SYSTEM	3DO
HERSTELLER	AMERICAN LASER
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	40%

Anspruchsloses Full-Motion-Video-Geballere mit einer Handvoll Aliens. Öde Zielkreuz-Action für Genre-Freaks.

Bladeforce

Als Inhouse-Entwicklung der 3DO-Company soll der Action-Titel "Bladeforce" ruckfreie 3D-Optik und flotte Texturen bieten: Ihr braust mit umgeschnalltem Heli-Pack durch die Häuserschluchten einer futuristischen Metropole und erledigt die fiesen Schergen eines Gangster-Syndikats mit Blaster-Beschuß. Die in Echtzeit berechnete Stadt erlaubt unbegrenzte Bewegungsfreiheit und protzt in jedem von sieben unterschiedlichen Leveln mit 76.000 Polygonen. Um den Spielfluß nicht durch Ladepausen zu stören, wird die gesamte Polygon-Flut im Arbeitsspeicher memoriert. Bleibt bis zum Erscheinen Anfang September genügend Zeit, will man noch verschiedene Charakter-Ansichten hinzufügen. Die Grundperspektive versetzt Euch hinter die Rückfront Eures Charakters, um optimale Manövrierfähigkeit zu gewährleisten: Die Egoperspektive erwies sich für rasante Action-Titel als zu konfus. Heikle Ausweichmanöver fallen schwer, weil Ihr die Figur-Größe kaum abschätzen könnt. Wer mit der Ankündigung des M2 das Ausrangieren des alten 3DO befürchtet, soll laut 3DO-Company beruhigt auf das technisch spektakuläre "Bladeforce" warten. Wir sind gespannt. *rb*





Tecmo Secrets of the Stars

Nebelschwaden steigen auf, als meine Begleiterin Tina und ich die Stadt Wind verlassen, um uns auf die Suche nach einem hinterhältigen Diebeskönig zu machen, der mit seinen Heerscharen die Stadt plünderte. Ich vergaß mich vorstellen: Man nennt mich "Olli, der Rabiator". Mein Vater zog einst aus, um die dunkle Seite der Macht zu bekämpfen. Nachdem ich zu einem strammen Jüngling herangewachsen bin, habe ich mich auf die Suche nach meinem Vater und in den Kreuzzug gegen das Böse begeben. Ich ziehe durch die Welt und befreie die geplagten Bewohner unserer geliebten Mutter Erde von unheilvollen Flüchen, finsteren Scharlatanen und rücksichtslosen Tyrannen.

In "Tecmo Secrets of the Stars" steuert Ihr Euren Helden aus der Vogelperspektive: Kommt es zu einem Kampf, seht Ihr Eurem Helden beim rundenweise Zuschlagen über die Schulter. Die einfache Grafik hätte dabei auf einem 8-Bit-NES nicht schlechter ausgesehen. Winzige Sprites wackeln in rucklign Animationen über den Bildschirm. Per Knopfdruck schaltet Ihr in ein Charakter-Menü, das Euch Auskunft über Zustand und Bewaffnung Eurer Party gibt. Hier könnt Ihr auch Heilkräuter, Aufputsch-Drinks und Teleporter-Steine anwenden. So wie das Menü ist auch die gesamte Benutzerführung recht spartanisch ausgefallen: Keine Statistik informiert Euch über den nächsten Levelaufstieg, Energie-Reserven des Gegners oder Beruf Eurer Kumpanen. Diesen Komfort-Verlust machen auch die mittelalterlich-heroischen Symphonien nicht wieder wett. In den ellenlangen Dungeons nerven Euch die häufig auftretenden Gegner, die Euch meist schon vor dem Obermotz auslaugen.

Die Story schickt Euch von einem Auftrag zum nächsten, läßt Euch aber dafür Handlungsfreiheit für das Erforschen der Umgebung. Fazit: Fans des Genre dürfen zugreifen und Gelegenheits-Krieger halten sich an "Final Fantasy 3". *oe*

Erhältlich bei Zapp Games, Tel. 06131/230492



Ist er nicht niedlich: Selbst die fiesesten Obermotze sehen auf dem Bildschirm noch recht unscheinbar aus.



Welch böser Widerborst: Ein gemeiner Dieb hat die Einwohner der Stadt "Beegees" in Hunde verzaubert.

Die wichtigsten Örtlichkeiten im Überblick:


Die örtliche Abenteurer-Kneipe


Hier könnt Ihr speichern.


Heil-Kräuter im Sonderangebot


Waffen- und Rüstungs-Laden

TECMO SECRET OF THE STARS

MBiT 12 | ab 12 Jahren

SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	TECMO
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	67%

Für Fans des Genres: Unspektakuläres Rollenspiel mit steinzeitlicher Grafik und nervig vielen Feinden.



Tecmo-Air: In einem Flugzeug, das über der Insel kreist, werdet Ihr auf das Festland befördert.


In den oberen Bergen findet Ihr eine geheimnisvolle Steintafel, die Euch mit Magiekräften versorgt.




Links unten auf der Insel steht das Haus Eures verschollenen Vaters. Ein netter Freund verteilt dort heilende Früchte.


Besorgt Euch in der Stadt "Likado" das beste Schwert, da Ihr lange keinen Waffenladen mehr finden werdet.

Durch die unteren drei kleinen Hügel gelangt Ihr in das innere des Vulkans, wo sich ein Obermotz zum Kampf stellt.

Die Explosion schießt Euch in den Himmel.


Der totale Spielspaß für alle Systeme
GAME GEAR
GAME BOY
NEO•GEO
3DO
SEGA SATURN
SONY PLAYSTATION
CD-ROM
CD-i
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SEGA
METROPOLIS
Video und Computergames
Versand & Laden
Osnabrück
0541-66016
66017
Fax 66015
ÜBER 1000 NEUE & GEBRAUCHTE SPIELE FÜR ALLE SYSTEME AUF LAGER
Ankauf von gebrauchten Spielen nur nach telefonischer Absprache
Metropolis Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH
Natruper Str. 20 49076 Osnabrück
Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der orginalen Versandverpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen Nichtgefallen ist ausgeschlossen.



DOPPEL-SCHLAG

Getrennt kämpfen, vereint siegen: Mit dieser Parole greifen Goldstar und Panasonic nach der Vorherrschaft im 32-Bit-Markt. Das 3DO ist in Deutschland endlich heimisch.



Das Panasonic FZ-10 erscheint pünktlich zur Funkausstellung

Vor gut fünf Wochen ist Goldstar vorgeprescht und hat ihr 3DO in Deutschland ausgeliefert. Während Panasonic bis zur Funkausstellung Ende August wartet, die Händler mit dem Real FZ-10 zu bestücken, leistet Goldstar Pionierarbeit. Mit dem anfänglichen Preis von 899 Mark inklusive einem Joypad und dem Spiel "FIFA Soccer" hat man jedoch etwas zu hoch gegriffen – und diesen Irrtum schnell korrigiert. So kostet das Goldstar-3DO in derselben Konfiguration nur noch 749 Mark. Also in etwa soviel wie Segas Saturn, nur daß eine prächtige Fußballsimulation beiliegt. Das Panasonic FZ-10 ist mit knapp 700 Mark ein paar Mark billiger, wird jedoch ohne Spiel angeboten.

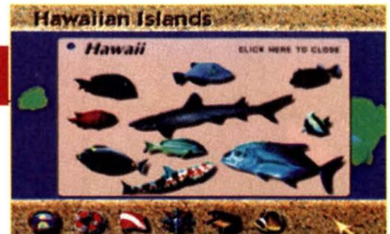
Im Gegensatz zu den konkurrierenden 32-Bit-Konsolen kann der Multiplayer problemlos Photo-CDs abspielen und erlaubt Multi-Player-Sessions ohne teures Zubehör – vorausgesetzt, das entsprechende Spiel (beispielsweise "FIFA Soccer") und zahlreiche Joypads sind vorhanden. Um Video-CDs nach dem MPEG-Standard zu verarbeiten, braucht das 3DO allerdings eine Zusatz-Cartridge, die für beide Gerätetypen noch vor Weihnachten erhältlich sein soll und zwischen 300 und 400 Mark kostet. Im Gegensatz zur Software und anderer Peripherie wie z.B. den Joypads, ist das MPEG-Modul nicht unter den Goldstar- und Panasonic-Konsolen austauschbar. Jedes Grundgerät benötigt die eigene MPEG-Cartridge. Dafür machen Euch Import-Titel keine Sorgen: 3DO-Programme sind grundsätzlich weltweit kompatibel und können nur vereinzelt 50/60- Hz-Probleme verursachen. Dies ist jedoch keine böswillige Schutzabfrage der Hersteller, sondern technisch bedingt.

In Sachen deutsche Software sieht's noch nicht so gut aus. Zwar sind alle Electronic-Arts-Spiele sowie die Mindscape- und Software-Toolworks Titel offiziell erschienen, bieten aber meist nur deutschsprachige Anleitungen und keine deutschen Bildschirmtexte oder Sprachausgabe. Panasonic selbst wird einige Titel wie z.B. das Interactive Movie "Deadalus Encounter" und das Grafik-Adventure "Myst" eindeutschen. Mehr über die heimische Software-Palette fürs 3DO zum Jahreswechsel erfahrt Ihr in unserem Next-Generation-Report auf den Seiten 34 und 35. *mg*

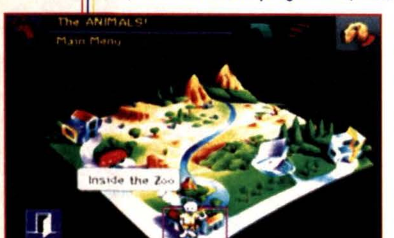
MULTIMEDIA

Das weltweite Angebot an 3DO-Software wird dem Multimedia-Anspruch der Hardware noch nicht gerecht. 90 Prozent aller verfügbaren Titel lassen sich dem Spiele-Bereich zuordnen, interaktive Lernprogramme, wissenschaftliche Ergüsse oder andere bizarre Anwendungen sucht man mit der Lupe. Allein Software Toolworks hat vier Discs auf Lager, die alternative Wünsche befriedigen. **"The Animals"** führt Euch anschaulich durch den wunderschönen Zoo von San Diego, Kalifornien. Über 300 Tiere werden vorgeführt, zahlreiche Full-Motion-Video-Szenen und über 1300 Fotos bringen die Faszination des Übersee-Tierparks rüber. **"Space Shuttle"** wiederum führt Euch in das NASA-Programm ein, gibt Hintergrundinformationen und erläutert 53 NASA-Missionen in allen Details. Wer sich für das Thema interessiert, ist damit gut beraten. Fasziniert Euch dagegen das Leben in den Tiefen der Ozeane, dann laßt Euch von **"Oceans Below"** in die wunderbare Welt der Fische entführen. Egal, in welchem Teil der Welt Ihr abtauchen wollt, "Oceans Below" hält das entsprechende Gewässer samt FMV-Szenen und vielen Fotos sowie Informationen bereit. Last but not least lehrt der **"20th Century Video Almanac"** Weltgeschichte und zeigt die bedeutendsten Ereignisse und Personen der letzten Jahrzehnte. Ihr könnt nach Stichworten suchen oder die einzelnen Jahre der Reihe nach Revue passieren lassen.

Die beschriebenen Programme gibt's zwar alle offiziell in Deutschland, aber leider nur in englischer Sprache. Außerdem fallen die extrem langen Ladezeiten negativ auf.



Jede Menge Fische: "Oceans Below" zeigt den Artenreichtum der Weltmeere.



Eine schnucklige Übersichtskarte zeigt das Layout des Tierparks von San Diego, Kalifornien.



Die wichtigsten Ereignisse des 20ten Jahrhunderts sind im "20th Century Video Almanac" vermerkt.



Zukünftige Astronauten können sich dank "Space Shuttle" schon mal mit ihrem Lieblingsthema befassen.

Produzent: Chris Roberts • **Programmierung & Design:** Frank Savage, Tim Ray ua. • **Grafik:** Chris Douglas, Paul Steed, Mark Vearrier, Elizabeth Foster Pugh • **Sound & Music:** Nenad Vugrinec u.a.

Wing Commander 3 Heart of the Tiger



Das Ende eines Kilrathi-Transporters. Links unten spricht der feindliche Pilot seine letzte Beleidigung über Euren Funk-Monitor. Euer rechter Monitor ist bereits ausgefallen.



Potentielle Flügelpiloten: Kilrathi-Überläufer Hobbs, Vagabound, Vaquero, Maniac (mit der Hand im Schritt), Cobra, Flash und Space-Amazone Flint.



Das schlimmste an einer Weltraum-Niederlage ist nicht das Hüsteln der überlasteten Schutzschirme oder der riskante Absprung im Schleudersitz, sondern der Empfang auf der "Victory". Captain Eisens trauriger Hundeblick scheint mir jedes Vertrauen zu entziehen. Später im Aufenthaltsraum treffe ich Kollege Maniac – das einzig coole an ihm ist sein Name. Der Spinner läßt keine Gelegenheit aus, mich bloßzustellen und dabei mit eigenen Heldentaten zu prahlen – einige der Mädels an Bord stehen anscheinend darauf. Flash wiederum hält zu mir. Der Front-Neuling hat seine aufmüpfige Haltung aufgegeben und macht sich prächtig. Doch trotz seiner Loyalität und der beruhigenden Art meines Wingman Hobbs fühlt ich mich unwohl in meiner Haut. Seit die Kilrathi in gut trainierten Verbänden auftreten, ist die Lage gespannt. Sie benützen jetzt Tarnkappen, die ihre Jäger nahezu unsichtbar machen. Flash, gerade der Kadettenschule entflogen, hat so etwas noch nie gesehen und wäre mir beim letzten Einsatz beinahe von der Seite geballert worden.

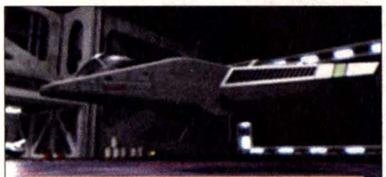


Akademie-Musterschüler "Flash" zweifelt an Eurer Autorität. Fordert ihn zum Duell!

"Wing Commander 3" ist eine Mischung aus Film und 3D-Action: Auf der "TCS Victory" seit Ihr der zuverlässigste Kampfpilot. Wie alle anderen Besatzungsmitglieder spaziert Ihr als digitalisierte Schauspieler durch Hangar, Aufenthaltsraum und Gefechtsbrücke des Schiffs. Filmsequenzen zeigen, wie Ihr Schleusen öffnet oder die Treppe zum Flugdeck hinunterspurtet.

Nach dem Besuch der Einsatzzentrale, wählt Ihr einen Wing-Man und eines von fünf terranischen Kampfschiffen. Danach röstet Ihr im 3D-Raum Kilrathi-Späher oder schützt eine menschliche Kolonie vor der biologischen Keule. Sechs Knöpfe des Joypads sind gleichzeitig belegt: Mit diversen Kombinationen kontrolliert Ihr Waffensysteme, Video-Kommunikationsgerät und Flugverhalten Eures Jägers.





Macho-Freuden: Die interessantesten Sachen an Bord der Victory sind die rothaarige Flint und ein Hangar voller Raumjäger.

Wing Commander 3 unterstützt eine ganze Menge 3DO-Zubehör: Ambitionierte Kampfpiloten fliegen mit dem analogen Joystick, wobei das bewegliche Hütchen des "Flightstick Pro" zur Auswahl von Video-Funksprüchen verwendet wird. Einen externen Speicher, wie ihn TDK in Japan anbietet, werden Dauerspieler ebenfalls benötigen, denn ein Spielstand schluckt zirka ein Drittel des internen Save RAMs. Last but not Least, es lohnt sich für 3DO-Snobs auch der Kauf eines Raumklang-Decoders, denn auch in Origins Weltraumepos sind alle Effekte "Dolby Surround"-codiert.





HERSTELLER	ORIGIN
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	83 %
SOUND	88 %
SPIELSPASS	86 %

Mit Dolby Surround, Echtzeit-3D und bildschirmfüllendem Video: Technisch und inhaltlich überragender Science-fiction-Spielfilm.

BLOCKBUSTER • Was mich an "WC 3" fasziniert ist weniger die heroische Story (die kaum ein Science-Fiction- und Kriegsfilm-Klischee ausläßt) und auch nicht die Partikel-sprühende Action, sondern die harmonische Kombination aus Digi-Sequenzen und Echtzeit-Animation. Einen Stilbruch zwischen technisch einwandfreiem FMV, Standbildern und 3D-Modellen werdet Ihr nicht bemerken – das Mammut-Spiel wirkt wie aus einem Guß. Das gewaltige Entwicklungsteam ließ jedem Aspekt die gleiche Sorgfalt zukommen: Der Sound ist vielschichtig (Orchester-Soundtrack, professionelle Sprachausgabe, Maschinengeräusche, White Noise-Rauschen und Laser-Gezappe), die Steuerung trotz der zahlreichen Aktionsmöglichkeiten schlau und durchschaubar, die Ladezeiten halten sich in Grenzen. "Wing Commander 3" ist der erste Interactive Movie, der diese Bezeichnung verdient.



Andere Versionen
Spielerisch identische Versionen für Playstation und Saturn sind in Vorbereitung.

Produzent: Eric Hyman • **Design:** Brian Adams, Joye McBurnett • **Programmierung:** Richard Lyle, Brent Thale • **Grafik:** K. Dolgener, S. Hustace, G. Johnson, B. Lemons, G. McElhaney, S. Murphy, B. Poer, J. Rodgers, S. Yeate • **Sound-FX:** Britt Daniel, Strecht Williams • **Musik:** Joe Basquez

Super Wing Commander

Dramaturgisch ist "Super Wing Commander" (US-Release 1994, jetzt in Deutschland) mit dem neuesten Teil identisch, nahezu alle spielerischen Elemente sind bereits vorhanden: Auf der "Tiger´s Claw" besucht Ihr Kantine, Briefing-Raum und Mannschaft-Baracken, plaudert mit Kollegen und besteigt hintereinander vier verschiedene Kampfschiffe.



"Super WC" ist fast genauso spannend wie der dritte und neueste Teil.

Auf der Jagd nach Kilrathi-Verbänden jeder Größenordnung fliegt Ihr mit dem Autopiloten Eure Route ab, zerstört Gegner mit Bordlaser und Raketen und tauscht mit Euren Wingmen Funksprüche aus.

Im Gegensatz zum dritten Teil wurden die Zwischensequenzen nicht gefilmt, sondern von Hand gezeichnet. Technisch ist "Super Wing Commander" somit weniger aufwendig, in Bezug auf die Hintergrund-Story deutlich dünner. Trotzdem einer der stärksten und spannendsten 3DO-Titel. Vorzügliche 3D-Action! *wi*

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	79 %
SOUND	79 %
SPIELSPASS	81 %

Auf Feinfahrt mit der "Tiger Claw": 3D-Actionspiel mit viel Raumpiloten-Small Talk. Pixel-Kulissen statt FMV-Drumherum.

Andere Versionen
"Super Wing Commander" wurde speziell für das 3DO entwickelt und kürzlich für den Apple Macintosh umgesetzt. Weitere Konvertierungen sind nicht geplant.

Entwickler: I-Motion, Frankreich • **Produzent:** Vince DeNardo • **Design:** Jean-Christophe Blanc, Christophe Anton • **Programmierung:** Krisalis Software, England • **Grafik:** Frèdèrique Bourgin, Jean-Marie Nazaret • **Sound:** Frèdèric Mentzen

Alone in the Dark

Vor über zwei Jahren setzte das französische Grusel-Abenteuer grafische PC-Maßstäbe. Entgegen betagteren Adventure-Akteuren sind die "Alone in the Dark"-Figuren in Echtzeit berechnet. Verschiedene Kamera-Einstellungen steigern Übesichtlichkeit und Dramaturgie: Euer weiblicher oder männlicher Polygon-Held stöbert aus schräger Perspektive im Mobiliar eines



Die Tanzgeister reagieren nur auf Grammophon und Walzer.

Geisterhauses herum, um einen gespenstischen Eroberungszug zu stoppen. Ihr knackt klassische Adventure-Rätsel und tragt mit nackter Faust, Stöckelschuh-Tritt oder Vorderlader Echtzeit-Kämpfe gegen Zombies und feiste Würmer aus. Trotz theatralischer Optik und ungewohnter Ansicht steuern sich die realistisch animierten Charaktere verblüffend gut. Neben logischen Rätseln fesseln schaurige Geräusche und eine morbide Story in bester Lovecraft-Tradition. Nicht mehr ganz zeitgemäß, aber für 3DO-Abenteurer ein Muß. *rb*

HERSTELLER	INTERPLAY
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	71 %
SOUND	74 %
SPIELSPASS	79 %

Lovecraft-Horror in angestaubtem Polygon-Look: Überzeugendes Grusel-Flair und faire Rätselkost fesseln nicht nur Geisterjäger.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen angekündigt.

Design: The Whole Team • **Produzenten:** Trip Hawkins, Stewart Bonn • **Programmierung:** Leo L. Schwab, Jon Leupp • **Grafik:** Kim Tempest, Liz Beatrice, Greg Savoya • **Musik & Sound:** Bob Vieira

Monster Manor



Schnelle Action von audiovisuellen Schockeffekten abrupt unterbrochen: EAs 3DO-Debüt "Monster Manor" ist gruselig, aber noch jugendfrei.

Zoomendes Gemäuer, Zombies und eine Waffe in der schweißnassen Hand: Optisch hat EAs Geisterjagd viel Ähnlichkeit mit den indizierten 3D-Ballereien von Id. Bodentexturen und Deckenbemalung gibt's keine, nur Mauer-Texturen flitzen an Euch vorbei. In den Labyrinthen (alle paar Levels in neuer Optik) lagern Edelsteine, Energie-Kreuze und Münzen. Wenn Ihr die Bruchstücke eines sagenumwobenen Amuletts einsackt (das zuletzt im "Monster Manor" gesichtet wurde), dürft Ihr durch ein Dimensionstor ins nächste Stockwerk hopsen. Doch seit "Pac-Man" gilt: Kein Labyrinth ohne Geister. Untote und Todesmasken bestürmen Euch hinter jeder Biegung. Begrenzte Munition und Nachschub-Suche wird zu einem weiteren Problem. *wi*



RÜSTIG • Das erste 3DO-Spiel von Electronic Arts war im direkten Vergleich zu den indizierten 3D-Splattereien von Id Software etwas enttäuschend, hat sich über die letzten Monate aber überraschend gut gehalten: Alle Levels sind schlau aufgebaut, die Munitions- und Energieanzeigen geschickt in Eure Waffenhand integriert und die Wände und Monster wirken auch aus der Nähe noch detailliert. Gerade aufgrund des einfachen Spielprinzips (alles Aufsammeln, alles Abballern) gehört "Monster Manor" zu den erfreulichsten 3DO-Actionspielen. Schade, daß die makaberen Soundeffekte keinen Bezug zu Euren Aktionen haben – Geisterheulen, schrille Klavier-Passagen, Todesschreie und knarzende Türen werden nur zufällig eingespielt. Da es daneben normale Soundeffekte (z.B. ein erleichtertes Aufstöhnen, wenn Ihr einen Heil-Gegenstand einsammelt) und Sprachausgabe zwischen den Levels gibt, ist's auch ein akustisch motivierendes 3D-Abenteuer. Das richtige für den kleinen Schrecken zwischendurch.

ab 12 Jahren

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	69 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	73 %

Knarzende Türen, wandelnde Tote: Gruft-Gemetzel und Edelsteinsuche im Ambiente klassischer Horrorfilme.

Andere Versionen
Von "Monster Manor" sind keinerlei Umsetzungen geplant.

Entwickler: Extended Play Productions • **Produzent:** Bruce McMillan • **Programmierung:** Penny Lee, Nosirrah Mailliw, Erik Kiss, Peter Gardner • **Grafik:** Caroline Ancessi, John Rix, Laura Parr, David DeMorest • **Sound:** Graeme Coleman, Jeff Dyck

FIFA Soccer



Es darf gejubelt werden: Rumänien freut sich über ein soeben erzieltes Tor.



Keine Gnade für den Mitspieler: Im Luftkampf geht ein Spieler unsanft zu Boden, der Gegner köpft den Ball aus der Gefahrenzone.

Wie bei den EA-Sports-Titeln üblich, kennt die Options-Vielfalt keine Grenzen. Dabei sind die Menüs aber so intelligent angeordnet, daß man zu keiner Zeit die Orientierung verliert. Auch die Statistiken vor und nach einem Match lassen keine Wünsche offen.







Als EA Sports im Herbst '93 das erste "FIFA Soccer" fürs Mega Drive veröffentlichte, dribbelte sich das Modul sogleich an die Tabellenspitze. Später folgten etwas schwächere Adaptionen für Super NES und Mega-CD, Ende '94 die noch bessere Fortsetzung "FIFA '95" für Segas 16-Bitter. Die aktuelle 3DO-Fassung baut auf der letzten Version auf, bietet aber einiges mehr an Optionen.
Natürlich habt Ihr die Wahl, Freundschaftsspiele, Turniere, eine Weltmeisterschaft oder eine komplette Saison mit acht Teams zu spielen. Spieldauer, Wetterbedingungen, Schiedsrichter-Toleranz und Abseits-Kennung richten sich ebenso nach Euren Wünschen wie Aufstellung und Taktik Eurer elfköpfigen Mannschaft. Während eines Matches könnt Ihr Spieler auswechseln, die Strategie revidieren, Zeitlupenaufnahmen und individuelle Statistiken abrufen. Kurz gesagt: Es gibt eigentlich keine **Option**, die Ihr nicht nach persönlichen Vorstellungen manipulieren dürft.
Eine der bedeutendsten Neuerungen gegenüber den 16-Bit-Versionen ist die Spielfeld-Darstellung. Diesmal ist es möglich, Stadion und Kicker aus jedweder Perspektive zu betrachten – hoch droben vom Stadiondach oder ganz nah dran via Schulterkamera. Den Sichtwinkel könnt Ihr jederzeit während des Spiels verändern. Diesen Luxus bieten nicht einmal die aufwendigsten Live-Übertragungen der Fernsehanstalten.
Über das ganze Drumherum darf man die Kicker-Kunst natürlich nicht vergessen: Nachdem Ihr Euch für den etwas strategischeren "Simulation"-Modus oder die aggressive "Action"-Variante entschieden habt, sind Eurer Spielmacher-Phantasie keine Grenzen gesetzt. Dribblings, Fallrückzieher, Doppelpässe, zweikampfbetonte Zwischenspurts (mit Gegenspieler-Rempler), Power-Schüsse und elegante Lupfer bereichern das Spiel und fordern Könner zu immer neuen Kunststückchen heraus. *mg*



Ein weiter Abschlag des Torwarts läutet oft den Konter ein

Anmerkung: "FIFA Soccer" für das 3DO ist zur Zeit dem Goldstar-Grundgerät beigepackt (offizieller Verkaufspreis: 749 Mark). Es wird jedoch in Kürze auch separat als offizielle PAL-Version im Handel erhältlich sein.

WELTKLASSE • Das absolute Meisterwerk von EA Sports: "FIFA Soccer" gehört eindeutig zur Kategorie "Das Spiel ist so brillant, also kaufe ich mir die nötige Hardware dafür!". Die spielerischen Tugenden der letzten Mega-Drive-Fassung wurden weiter verfeinert, Grafik und Sound dramatisch aufgewertet. Wer sich auch nur rudimentär mit Sportspielen beschäftigt, wird von dieser 3DO-Perle hin- und weggerissen sein: Von der dynamischen Präsentation, über die elegante Benutzerführung bis zur ausgeklügelten Steuerung stimmt einfach alles. Auf dem Spielfeld wird's trotz taktischer Finessen nie langweilig, Action-Bolzer kommen ebenso auf ihre Kosten wie Feinschmecker-Strategen. Zur Zeit gibt es einfach kein besseres Fußballspiel: Die Bestnoten in allen relevanten Wertungs-Kategorien sind absolut verdient und definitiv unantastbar.





Dieselbe Spielszene aus drei verschiedenen Perspektiven: Den Sichtwinkel könnt Ihr jederzeit während des Spiels verändern (sogar während der Zeitlupe).



ab 6 Jahren

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	–
ANBIETER	GOLDSTAR
GRAFIK	84 %
SOUND	85 %
SPIELSPASS	90%

Beinahe perfekte Fußballsimulation mit bestechender 3D-Grafik und donnerndem Surround-Sound.

Andere Versionen
"FIFA Soccer" gibt's für Super NES (88% Spielspaß), für Mega-CD ("Championship Edition", 86% Spielspaß) und Mega Drive ("Edition '95", 89% Spielspaß). Umsetzungen für Playstation und Saturn sind für das 4. Quartal angekündigt.

Entwickler: Monkey Do Productions • **Produzent:** Randy Breen • **Design:** Randy Breen, Lori Washbon • **Programmierung:** Randy Dillon, Dan Hewitt • **Grafik:** Louis Sremac, Matt Sarconi • **Sound:** Don Veca

Road Rash

3DO

Erzitterten bislang nur amerikanische Verkehrsteilnehmer vor der "Road Rash"-Meute, machen die prügelnden Biker nun auch die deutschen Straßen unsicher. Kaum hat die Horde den Wildbestand im Nachbarforst dezimiert, drückt sie Oma und ihren Waldi in den Großstadt-Asphalt. Haben die Rowdies den Sieger ihrer illegalen Straßenschlacht in einer digitalen Full-Motion-Sequenz mit Pokal und vollbusiger Schönheit belohnt, wird die Siegesprämie im nächsten Motorradshop für eine robustere oder schnellere Maschine verpraßt. Wer gerade erst vom Dreirad umgestiegen ist und die Landschaft ohne Meisterschafts-Druck genießen will, übt auf einer von fünf Strecken Konkurrenten verprügeln. Der kultivierte Rennsportler greift hierbei auf die altbewährte Flasche, den gemeinen Knüppel, eine Kette oder die nackte Faust zurück. Enthusiastische Fußgängerschinder schlagen sich außerdem mit der Polizei herum. *rb*

ab 16 Jahren

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	77 %
SOUND	77 %
SPIELSPASS	81 %

Schwere Maschinen und rauhe Sitten: Spielerisch und optisch beeindruckendes Motorrad-Rennspiel mit Brutalo-Einschlag.

Fahrt nicht gerade unbescholtene Passanten platt, hängt Ihr in der Kneipe herum: Hier pöbelt Ihr die Konkurrenz an oder sichert den aktuellen Spielstand.



Nach der Streckenwahl macht Ihr Wald, Flur und Stadt unsicher.





HEAVY METAL • Renommierte Metal-Gröhler wie Soundgarden bringen mit eindrucksvoll abgemischtem Surround-Klang die Boxen zum Wackeln. Kernige Rock-Stücke, Musikvideos und detaillierte Landschafts-Animation schweißen Euch auf den Digi-Hobel, gewissenlose Konkurrenz und reger Gegenverkehr garantieren motivierende Rangeleien. Die großzügige Kollisionsabfrage läßt Freiraum für waghalsige Manöver. 3DO-Biker machen Zwischenstop beim nächsten Videospielladen, halten den Titel allerdings vom zart besaiteten Nachwuchs fern.

Andere Versionen

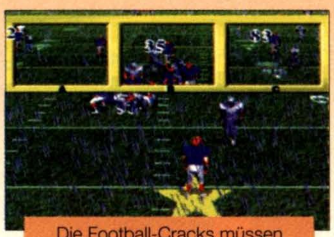
Die Version für das Mega CD wurde in MAN!AC 7/95 mit 69%, die dritte Modulepisode fürs Mega Drive in MAN!AC 3/95 mit 73% Spielspaß getestet. Eine Playstation-Version ist für das dritte Quartal in Vorbereitung.

Entwickler: High Score Productions • **Produzent:** Scott Orr, Mike Rubinelli • **Design:** Ernest Adams • **Programmierung:** Steve Sims, Monte Singman, Emmanuel Berrie, Derrick Yim, Craig Reynolds • **Grafik:** Michael Becker u.a. • **Sound:** Rob Hubbard

John Madden Football

3DO

Lange bevor Electronic Arts "FIFA Soccer" fürs 3DO umsetzte, wurde das erste 32-Bit-American-Football präsentiert: Unter der Schirmherrschaft von Altstar John Madden, der in FMV-Sequenzen weise Ratschläge gibt, erleben ein bis zwei Personen eine spielerisch und optisch exquisite Sportsimulation. Bis auf den Liga-Modus sind alle wichtigen Features implementiert, die Präsentation wird 32-Bit-Ansprüchen gerecht.



Die Football-Cracks müssen selbst bei Regen antreten

Der Spielverlauf orientiert sich an den 16-Bit-Klassikern auf dem Mega Drive, grafisch kickt die 3DO-Version eine Liga höher: Stufenlos zoomende Kameras überwachen das Spielfeld aus mehreren Perspektiven, große Sprites lassen die Hardware-Muskeln des 3DO erkennen. Football-Freaks erleben die bislang spektakulärste Heimversion ihres Lieblingssports.

Gegenüber dem Import-Test in Ausgabe 5/94 wurde die Wertung um zwei Prozent reduziert ("Zahn der Zeit").

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	79 %
SOUND	61 %
SPIELSPASS	85 %

Hervorragende Football-Simulation mit schmucker 3D-Optik und FMV-Szenen. Leider fehlt der Liga-Modus.

Andere Versionen
"Madden '95" auf dem Mega Drive erzielte 88% (11/94), "Madden '94" auf dem Super Nintendo 85% Spielspaß (3/94). Um- oder Fortsetzungen sind derzeit nicht geplant.

Entwickler: Arc Developements • **Produzent:** Steve Hickman (U.S. Gold) • **Design:** Gary Tonge, Byron Nilsson, Tony Porter • **Programmierung:** Leigh Davies, John Smedley, Daniel Thomas, Michael Dalton, Alistair Hale • **Grafik:** Gary Tonge • **Sound:** Andi McGinty

World Cup Golf

3DO

Im Vergleich zum guten "Pebble Beach Golf", das momentan leider nur als Import erhältlich ist, schneidet "World Cup Golf" in beinahe jeder Hinsicht schlechter ab. Zwar bietet die europäische Produktion unüberschaubar viele Optionen, Grafik und Sound lassen jedoch viel zu wünschen übrig. Nicht nur optisch wirkt die Golfsimulation lieb- und schmucklos.



Die Spielstände werden vom 3DO gespeichert

Insgesamt stehen 18 Löcher des "Hyatt Dorado Beach"-Kurses parat, die Steuerung geht nach dem bewährten Doppelklick-Prinzip von der Hand. Dennoch spielt sich's lange nicht so locker flockig wie die besseren 16-Bit-Golfsimulationen. Teilweise wird die Spielfigur in der traditionellen 3D-Umgebung so ungeschickt plaziert, daß man kaum vernünftig weiterspielen kann. Wer unbedingt ein offizielles Golf fürs 3DO haben will, kann zugreifen, anspruchsvolle Birdie-Aspiranten lassen die Finger davon. *mg*

HERSTELLER	U.S. GOLD
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	56 %
SOUND	23 %
SPIELSPASS	53 %

Biedere Golfsimulation mit üppigen Optionen, aber verunglückter Steuerung und erschreckend öder Präsentation.

Andere Versionen
Eine Version fürs Mega-CD war mal angekündigt, ist aber mittlerweile in der Versenkung verschwunden. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Produzent: Roland Kippenhan III • **Design:** Mythos Software, R.J. Berg, Eric Lindstrom • **Programmierung:** Mythos (Jeff Miller) • **Grafik:** Mythos (Scott Mavor) • **Musik:** Rob Hubbard • **Sound:** Marc Farly

Sherlock Holmes



Über die Befehlsleiste am unteren Bildschirmrand inspiziert Sherlock seine Umgebung, nimmt Beweismaterial auf, verhört Verdächtige oder berät sich mit Watson.

3DO

Als eine junge Schauspielerin des Regency Theaters ermordet wird, tippt Scotland Yard auf Jack the Ripper. Doch ein prominenter Bewohner der Baker Street ist sich nicht so sicher – in der Rolle des Sherlock Holmes startet Ihr Eure eigenen Nachforschungen.



Kutschenfahrt: Die Schauplätze Eurer Nachforschungen erreicht Ihr über diese London-Karte.

Wer mit PC-Adventures im Stil von "Monkey Island" oder "King's Quest" Erfahrung hat, wird sich im viktorianischen London heimisch fühlen: In "Sherlock Holmes: The Lost Files" dirigiert Ihr den Detektiv und seinen Assistenten Watson über eine Befehlsleiste mit Verben wie "schauen", "bewegen" oder "nehmen". In Gaststätten und Wohnungen trefft Ihr Informanten und Verdächtige, die Ihr mit "talk" ansprecht. Dann steht Euer Gegenüber als Video-Einspielung Rede und Antwort. *wi*



VERZWICKT • Endlich mal eine PC-Umsetzung, die auf dem 3DO besser wirkt als im Original. Obwohl die FMV-Sequenzen erst nachträglich in das Grafikadventure eingebunden wurden, fügen sich die kostümierten Schauspieler ohne Stilbruch in die Kulisse. Wer Englisch versteht, hat seine Freude an den Dialogen und Ausführungen von rund 50 Protagonisten.
Das eigentliche Spiel wirkt im Zeitalter der Polygone etwas anachronistisch, birgt aber alle Tugenden einer guten Abenteuer-Knobelei. Die Rätsel sind logisch (aber auch von 3DO-Besitzern, die nicht über die Holmsche Geistesgabe verfügen, zu knacken), die Benutzerführung ist einfach, aber effektiv (Ihr kombiniert die Befehls-Verben via Menüleiste mit einem Wunschgegenstand), das Londoner Ambiente wird durch die gezeichneten Kulissen, die erwähnten Videos und den orchestralen Stereosoundtrack gut eingefangen. Kombinationsgabe und die Freude an virtuellen Rede-und-Antwort-Spielen verhelfen Euch zur Lösung – nur Adventure-Experten fühlen sich unterfordert.

ab 12 Jahren

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	68 %
SOUND	72 %
SPIELSPASS	81 %

Sauber produzierter Nostalgie-Krimi mit sinnvollen Videoeinspielungen, soliden Rätseln und exzellenter (englischer) Sprachausgabe.

Andere Versionen
Lediglich eine PC-Version von "Sherlock Holmes" ist erschienen. Diese enthält jedoch keine Video-Einspielungen. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Pioneer Productions • Produzent: Hanno Lemke • Programmierung: Brad Gour, Wei Shoong Teh, Paul B. Diamond, Dave Lucas, D.M. Abrahams Gessel • Grafik: Marku Tesmman, Scott Jackson

Need for Speed

3DO

Während Sega und Sony mit "Daytona" und "Ridge Racer" dem Hochgeschwindigkeitsrausch frönen, bietet Electronic Arts eine gemütlichere 3DO-Alternative: Trotz dem PS-lastigen Namen richtet sich "Need for Speed" mit realitätsgetreu umgesetzten Highways, authentischer Gangschaltung und aufwendigen Videosequenzen an zivile Automobilliebhaber. Anstatt Eure Luxus-Karosse durch eine drängelnde Blech-Horde zu zwängen, fahrt Ihr an tropischer Küste, im Asphaltdschungel oder in malerischer Gebirgs-Idylle gegen die Uhr oder den einsamen Highway-Veteranen "X-Man". Wie in "Road Rash" manövriert Ihr zwischen verblüfften Ausflüglern und liefert Euch bei Geschwindigkeitsübertretung Kopf-an-Kopf-Rennen mit säuerlichen Cops.

Wem die gemeine Rück-Perspektive nicht behagt, verschafft sich mit entfernterem Blickwinkel oder Innen-Ansicht die Wunsch-Optik. *rb*

ab 12 Jahren	
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	78 %
SOUND	72 %
SPIELSPASS	63 %

Aufwendig inszenierte Renn-Simulation für gemütliche "Test Drive"-Veteranen. Rennfahrer beklagen sich über Gegner-Mangel.

Habt Ihr Euch und dem X-Man eines von acht unterschiedlichen Traummodellen zugeteilt, wählt Ihr zwischen drei Strecken und stellt über Options gewünschte Parameter ein.



Mäßig spannender Wiochend-Ausflug: Habt Ihr den X-Man abgehängt, genießt Ihr die imposante Landschaft.





LIMIT 50 • Während geschwindigkeitssüchtige "Ridge Racer"-Fahrer bereits eingenickt sind, begeistern sich Auto-Kultisten für die Liebe zum Detail: Sie fühlen sich durch das realistische Fahrgefühl, Gangschaltung und Wendemanöver fast hinter ein echtes Steuer versetzt. Wofür aber über dröge Konsolenstrecken fahren, wenn die heimische Rostlaube dieselbe Spannungskurve beschreibt? Benzin-Sparer, Führerscheinlose oder Sportwagen-Fanatiker nehmen eine Bildschirm-Fahrstunde, der Rest greift zum echten Autoschlüssel.

Andere Versionen
Umsetzungen ist derzeit nicht geplant.

Produzent: Stewart Bonn • **Design:** Michael Becker • **Programmierung:** Philippe Tabouriech, Laurent Benes • **Grafik:** Jeff Jacka, Erik Holden, Peter Traugot, Stig Smith, Don Woo • **Sound:** Murray Allen

Shockwave

3DO

Mal wieder die Außerirdischen: Bei "Shockwave" schlagen sie erneut zu und legen die Erde in Schutt und Asche. Nur der Spieler in seinem pfeilschnellen Düsenjäger kann die Invasion stoppen und die Aliens zurück ins All treiben. Die haben's sich mittlerweile gemütlich gemacht und sämtliche Erd-Territorien (Städte, Wüste, Dschungel) mit ihrem Kampfsystem bestückt. In zehn unterteilten Missionen zerbombt Ihr turmhohe Walker, Reaktoren und Gefangenenbunker. Gegen ausgehende Munition und begrenzte Fire-and-Forget-Raketen helfen nur die Ladestationen, die Euren Weg säumen.



Ab in die Wüste: Die erste Mission ist nicht besonders schwer.

"Shockwave" ist grafisch wie technisch kurzweilige Action-Unterhaltung mit hohem Schwierigkeitsgrad und fesselnder Story (Live Video). Wer einmal startet, wird so schnell nicht wieder landen.

Anmerkung: Gegenüber unserer Import-Wertung in Ausgabe 9/94 mußten wir einige Spielspaß-Prozente abziehen, da der Zahn der Zeit insbesondere an Action-betonten 3D-Spielen genagt hat.

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	72 %
SOUND	60 %
SPIELSPASS	75 %

Alien-Fetzer mit schneller Grafik und hammerhartem Schwierigkeitsgrad. Trifft nicht jedermanns Geschmack.

Andere Versionen
Die Umsetzung für die Playstation kommt in Kürze, eine Fortsetzung für Playstation und 3DO erscheint im Herbst.

Produzent: Mark Webley (Bullfrog), Matt Webster (EA) • **Design:** Bullfrog • **Programmierung:** Matt Sullivan • **Grafik (3DO):** Eoin Rogan, Darren Thomas • **Sound:** Russell Shaw

Syndicate

3DO

Vor dem neuen 32-Bit-"Syndicate Wars" erscheint die letzte Umsetzung des PC-Originals: Die 3DO-Version enthält im Gegensatz zu den Modul-Varianten zwar einen Vorspann, leider aber auch einige Grafikfehler und Ladepausen.

Davon abgesehen fanden wir keine Unterschiede zu den anderen Versionen: Auf einer Weltkarte wählt Ihr Euren Einsatzort, stellt ein Team zusammen, kauft Waffen und künstliche Gliedmaßen. Maximal vier Cyber-Söldner folgen Eurem Cursor durch eine isometrische Großstadt. Ihr müßt Kontaktpersonen treffen oder Überläufer exekutieren und setzt dazu Feuerwaffen (Pistolen, Sturmgewehre, Flammenwerfer) und High-Tech-Werkzeuge ein. Eure Gruppe kann geteilt werden oder gemeinsam zuschlagen, Zukunfts-Autos entern oder in einem Haus verschwinden – dann seht Ihr statt den Männchen nur noch Ziffern durchs Gelände schweben. *wi*



Blutbad in der Zukunft: Eure Agenten kämpfen mit der konfusen Steuerung.

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	60 %
SOUND	61 %
SPIELSPASS	80 %

Agenten sterben einsam (oder im Quartett): Suspense und Terror auf fünf Kontinenten, etwas schlampig für das 3DO umgesetzt.

Andere Versionen
"Syndicate" ist für alle 16-Bit-Konsolen sowie für den Atari Jaguar erhältlich. Für Playstation und Saturn ist ein verbessertes "Syndicate Wars" geplant.

Produzent: Mark Webley (Bullfrog), Matt Webster (EA) • **Design:** Peter Molyneux, Demis Hassabis • **Programmierung:** Guy Simmons • **Grafik:** Mike Man, Chris Hill, Paul McLaughlin, Fin McGechie, Andy Sandham, Mark Healey • **Sound:** Russell Shaw

Theme Park

3DO

Bullfrogs Rummel-Simulation ist ein Fall für Statistik-verliebte Pixel-Manager, die ihren Vergnügungspark bis ins Detail kontrollieren: Ihr legt die Dauer Eurer Fahrten fest, feilscht mit Mechanikern um den Monatslohn und bestellt eine neue Ladung Eis, bevor das Lager leergefuttert ist. Eure wichtigste Aufgabe ist das Arrangement der Buden, Geisterbahnen und Cafes, die ein unsichtbares Forscherteam für Euch ertüftelt.



Turbulent und farbenfroh – trotzdem ist der Rummel kein Zuckerschlecken.

Die 3DO-Version von "Theme Park" erfreut Euch mit einem Optik-Schmankerl, das die 16-Bit-Varianten nicht bieten können: Ein Großteil der Attraktionen Eures Volkfestes kann nicht nur von den wuselnden Mini-Sprites, sondern auch von Euch betreten werden. Dann erlebt Ihr Karusell und Achterbahn als bildschirmfühlende 3D-Animation – eine hübsche Entspannungspause im teilweise stressigen Tagesablauf eines "Theme Park"-Geschäftsführers. *wi*

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	79 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	80 %

Die audiovisuell edelste Version des PC-Klassikers. Intelligent & turbulent; spielerisch mit den Modul-Varianten identisch

Andere Versionen
"Theme Park" ist für alle 16-Bit-Konsolen sowie für den Atari Jaguar erhältlich. Weitere Umsetzungen sind bislang nicht geplant.

Produzent: Jim Simmons • **Design & Programmierung:** Five Miles Out **Sound:** Clayton Bowles & Grant Camden

Immercenary

3DO

In der "Perfekt"-Zone steigt die große Randale: Der Sysop tyrannisiert die Bewohner der Cyberwelt. Als todesmutiger Online-Bulle pflanzt Ihr Euch in den Interface-Sessel und zieht in den virtuellen Krieg. Als Neuling beginnt Ihr mit Access-Level 255 und arbeitet Euch durch Polygon-Schießereien bis auf Level 2 empor. Per umständlicher "Gas geben und Gegenlenken"-Steuerung zuckelt Ihr durch eine düstere Stadt, verwandelt feindliche Polygon-Klötze mit Energie-Geschossen in digitalen Nebel und erhöht damit Eure Energie-Kapazitäten und Euren Access-Level.



Cyber-Monotonie: Bei der gelben Zapfsäule tankt Ihr Eure Schilde auf.

Leider vermiesen die unverschämt rucklige Grafik, der träge und höhepunktlose Spielverlauf sowie die wirr herumirrenden Gegner den Spaß. Zudem provozieren langweilige Musikstücke und öde (aber zumindest technische ordentliche) Filmsequenzen den schnellen Griff zum Reset-Schalter. *oe*

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	55 %
SOUND	51%
SPIELSPASS	34 %

Langweiliges 3D-Geballere mit umständlicher Steuerung, ruckliger Grafik und einschläfernden Musikstücken.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.



GEBT EUCH DEN WAHNSINN - JEDEN MONAT

Klar lohnt sich für MAN!AC der Weg zum Kiosk am Ende der Welt. Falls Ihr aber keine Lust habt, Eure Konsole für ein paar Minuten alleine zu lassen, tragen wir Euch die MAN!AC auch hinterher. Wenn Ihr uns den Coupon (oder eine Kopie) ausgefüllt zurückschickt und brav die Rechnung bezahlt, erhaltet Ihr jedes Heft früher als die Konkurrenz, blickt schneller durch und seid informiert, noch bevor die anderen etwas gecheckt haben. Im Vergleich zum Einzelverkaufspreis am Kiosk spart Ihr sogar noch Geld! Euer MAN!AC-Abo läuft mindestens ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann automatisch um ein weiteres Jahr. Natürlich könnt Ihr das Abo zum Ablauf eines Jahres kündigen, indem Ihr uns rechtzeitig (vier Wochen vor Ablauf) Bescheid gebt.

Euer Abo bestellt Ihr bei: **Cybermedia Verlags GmbH Aboservice • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering**

MANIAC ABO-SERVICE

Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt **64,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe
☐ **/95 erhalten!** Das Abonnement beginnt mit Bezahlung der Rechnung.

Widerrufsrecht: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Ich will folgenderweise bezahlen:

☐ **Bequem per Bankeinzug**

☐ **gegen Rechnung**

Konto-Nr: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Bankleitzahl: ☐☐☐☐☐☐☐☐

Kreditinstitut: ____________

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum/1. Unterschrift
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

Datum/2. Unterschrift
(damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)

Diese MAN!AC-Ausgaben möchte ich nachbestellen:
Wenn ich **nicht** gleichzeitig abonniere, lege ich **5,90 Mark pro Ausgabe** zzgl. 2 Mark Versandkosten in Briefmarken, bar oder als Scheck bei.

☐ 11/93 ☐ 12/93 ☐ 3/94 ☐ 5/94 ☐ 8/94 ☐ 10/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95 ☐ 3/95 ☐ 4/95 ☐ 5/95 ☐ 6/95 ☐ 7/95 ☐ 8/95

Entwickler: Delphine, Frankreich

Flashback

3DO

Conrad Hart hat Probleme: Dem Molekularwissenschaftler dämmert es langsam, daß die Erdregierung von außerirdischen Invasoren infiltriert wird. Schwupps, da haben ihn die Aliens auch schon einkassiert. Conrad gelingt es zwar, aus dem Raumschiff der Fieslinge zu entkommen, doch er stürzt über einem nahen Waldmond ab. Hier beginnt seine Suche nach seinem Gedächtnis (das haben ihm die Aliens vorsorglich geraubt) und einem Weg zurück zur Erde.



Der PC-Klassiker wurde nahezu identisch umgesetzt

"Flashback" verbindet innovative Polygon-Grafik (zumindest 1991 war die Optik noch neuartig), riesige Levels und knifflige Mini-Rätsel. Die 3DO-Version des PC-Klassikers spielt sich wie die Vorlage, wurde aber mit einem intelligenteren Menü-System (hier wählt Ihr Eure mitgebrachte Ausrüstung an) aufgepeppt. Lediglich die Steuerung wird "Flashback"-Einsteiger anfangs etwas verwirren. *ak*

HERSTELLER	U.S. GOLD
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	110 MARK
GRAFIK	61 %
SOUND	40 %
SPIELSPASS	76 %

Knifflig-fesselndes Abenteuerspiel auf fremden Planeten. Spielerisch identisch mit anderen Videospiel-Versionen.

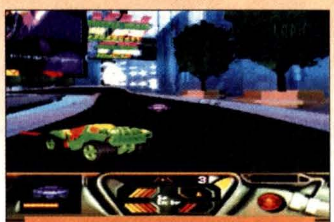
Andere Versionen
"Flashback" für das CD-I haben wir in Ausgabe 6/95 mit 72% bewertet, das Super-Nintendo-Modul kassierte in Ausgabe 1/94 76% Spielspaß.

Entwickler: Cryo, Frankreich

Megarace

3DO

Der US-Import von "Megarace" ging uns durch die Lappen, dafür folgt die Abrechnung im offiziellen Testteil: Als rasantes Autorennen in ferner Cyber-Zukunft angepriesen, entpuppt sich das triste 3DO-Motodrom als krasse Fehlzündung. Die einzelnen Strecken werden als technisch schlampiges Full Motion Video eingespielt, der Spieler darf seinen futuristischen Wagen durch die Kurven schliddern. Das Fahrgefühl erinnert dabei an selbst gezimmerte Seifenkisten-Flitzer, die jeden Meter ein paar Schrauben verlieren. Unterwegs werden feindliche Autos mit einem 70er-Jahre Laser abgeschossen, dezente Fahrbahn-Markierungen beschleunigen oder behindern Euer Vehikel. Zwar wird versucht, mit einem sprücheklopfenden Moderator sowie Kameraschwenks durch zünftige Megacitys die passende Atmosphäre zu schaffen, doch das Spiel verurteilt diese Bemühungen zum kläglichen Scheitern. *mg*



Pseudo-3D-Grafik mit vorberechneten FMV-Strecken

HERSTELLER	MINDSCAPE
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	35 %
SOUND	39 %
SPIELSPASS	32 %

Schreckliches Cyber-Autorennen mit Full-Motion-Video-Strecken. Farblose Grafik, miese Steuerung, kaum Spielspaß.

Andere Versionen
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.

Produzent: Douglas Grounds, Bret Berry • **Programmierung:** Glen Merriman • **Grafik:** Daniel Bourbonnais, Martin Thomas, Sara Farr, Rebecca Price • **Musik:** Billy Wolfe

Slayer



Obwohl Ihr Eure Waffe nicht seht, sind die "Slayer"-Gefechte intelligent: Eure Gegner ducken sich hinter den Schild und weichen Attacken aus.

3DO

AD&D-Experte SSI spielt zum letzten Male die TSR-Lizenz aus: Anstatt Euch in einem festgelegtem Dungeon auf die Suche nach dem Oberfiesling zu schicken, generiert "Slayer" die Verliese nach dem Zufallsprinzip. Während AD&D-Neulinge zunächst die Regelschwarte studieren, stürzen sich erfahrene Höhlenforscher direkt ins flüssig scrollende 3D-Scharmützel. Habt Ihr nach Wahl AD&D-typischer Rassen und Charakterklassen Eure Werte festgelegt und ein Helden-Porträt ausgesucht, macht sich das Programm an die Dungeon-Berechnung: Das Handbuch verspricht millionenfache Kombinationsmöglichkeit. Wurden Korridore und Hallen durch die Verlies-Mühle gedreht, geht der wackere Rollenspieler auf Echtzeit-Safari. Monster werden mit angewählter Waffe in "Ultima Underworld"-ähnlichen Action-Kämpfen erledigt, aufgesammelte Gegenstände automatisch in den Rucksack gelegt. *rb*





MODRIG • Wer schon immer durch endlose Korridore irren und denselben Charakter in unterschiedliche Szenarien schicken wollte, liegt mit "Slayer" genau richtig: Die zusammengewürfelten Verlies-Konstrukte offerieren zwar keine gehaltvolle Rätsel-Kost, motivieren den 3D-Rollenspieler aber durch unbegrenzten Charakteraufbau. Zudem vermittelt die flotte 3D-Umgebung mit düsteren Fantasy-Musiken und schlurfenden Monsterschritten mehr Stimmung als Standbildwechsel á la "Eye of the Beholder". Anspruchsvollen Rollenspielern sagt das sture Gemetzel jedoch wenig: Die magere Rätseldichte beschränkt sich auf das Sammeln von Schlüsseln, dem Monsterausweichen und Zum-Teleporter-spurten. Die Dungeon-Optik ist zusammengeschustert: Die "Slayer"-Wände sind nicht richtig massiv und vermitteln einen zweidimensionalen Eindruck. "Slayer" ist ein Pausenfüller in zünftigem Fantasy-Gewand: Wer gerne einen Obermotz am Verlies-Ende sieht, nimmt Abstand. Dungeon-Fanatiker mit TSR-Faible greifen zu.

ab 12 Jahren

HERSTELLER	SSI
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	MINDSCAPE
GRAFIK	66 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	71 %

Flotte Dungeon-Jagd: AD&D-Held stapft durch zufällig generierte 3D-Verliese und erschlägt klassische Monsterhorden.

Andere Versionen
Eine Playstation-Version ist in Vorbereitung.

Entwickler: Sculptured Software, USA

Sea Quest DSV

Als Captain des U-Boots "Sea Quest DSV" müßt Ihr zwölf Missionen bewältigen: Zu Euren Aufgaben zählt die Jagd auf Piraten, die Beseitigung von Giftmüll sowie Drogenvernichtung. Aus isometrischer Perspektive von schräg oben steuert Ihr Euer langes U-Boot durch von Piraten besetzte Gewässer. Erhaltet Ihr per Funk einen Auftrag, paddelt Ihr los und nehmt als erstes die heimischen Piraten unter Beschuß, für deren Vernichtung Ihr Geld für Equipment und ein fabrikneues U-Boot kassiert. Anschließend setzt Ihr einen Bergungs-, Vernichtungs- oder Reparatur-Roboter aus. In einer Action-Sequenz dürft Ihr Euch dann von der Seitenperspektive aus mit angriffslustigen Piraten-Kapitänen duellieren, herabfallenden Felsen ausweichen oder Güter aufsammeln. Ist Euer Geldtresor leer, werdet Ihr schnurstracks vom Dienst suspendiert und dürft von vorne beginnen. Nur ein Paßwort kann Euch dann noch helfen. *oe*

MBIT 16 · CODE 010 201 022 · ab 12 Jahren

HERSTELLER	THQ
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	THQ
GRAFIK	47 %
SOUND	60 %
SPIELSPASS	44 %

Dank umständlicher Steuerung, öder Grafik und unberechenbaren Gegnern könnt Ihr "Sea Quest DSV" über Bord werfen.

Keine Extraleben, Continues oder Rücksetz-Punkte: Wer als U-Boot-Kapitän Erfolg haben will, muß sich regelmäßig das zwölfstellige Paßwort notieren, das in der Kommando-Zentrale ausgegeben wird.



Bevor Ihr Euch umseht, seid Ihr von unkontrolliert herumballernden Gegnern umzingelt.



ABGESOFFEN • Während mir die Mittelmeer-Kreuzfahrt gut bekommen ist, hänge ich nach jeder "Sea Quest"-Session über der Reeling. Euer sperriges U-Boot und die gerenderten Robot-Drohnen steuern sich wie eine Wasserleiche: Ständig rempelt Ihr an Riffs und Gebäude und verliert kostbare Energie. In den schweren Action-Sequenzen erwarten Euch statt ausgeklügelter Feind-Formationen doofe Piraten-Boote, die sich plump vor Euch setzen und unkontrolliert durch die Gegend ballern, sowie zufällig herunterpolternde Felsen. Kielholen!

Andere Versionen
"Sea Quest DSV" ist für das Super Nintendo erhältlich.

Produzent: Tom Wahl • **Design:** SSI Special Project Group, Joel Billings, Chuck Kroegel • **Programmierung (3DO):** Keith Brors • **Grafik:** Dave Jensen • **Sound:** Ralph Thomas

Panzer General



Bildschirmfüllende Wochenschau-Aufnahmen verbinden die Szenarios.

Dem riesigen Vorrat an PC-Spielen verdankt das 3DO seine besten Titel. Auch der Hexfeldzug "Panzer Genreal" des amerikanischen Strategiespiel-Experten SSI wurde ursprünglich für MS-DOS entwickelt und nun ohne Veränderungen auf das 3DO übertragen.

Das Vollblut-Strategiespiel ist Systems Softs **Advanced Military Commander** nachempfunden und behandelt wie dieser Klassiker deutsche Operationen an allen Fronten des zweiten Weltkriegs. Obwohl Ihr einzelne der 35 Szenarien herauspicken könnt, solltet Ihr besser gleich die große Kampagne von 1939 bis 1945 spielen. Denn so kommen die Schlüsselelemente des Spiels – Erfahrungslevel und "Prestige"-Punkte – zur Geltung. Je mehr Schlachten eine Panzereinheit, Infanterie-Division oder ein Fluggeschwader erlebt hat, desto effektiver kämpft sie. Werden fronterfahrene Truppen aufgerieben, müßt Ihr sie durch Rekruten ersetzen.

Mit dem Angriff auf Polen beginnt die Kampagne. Generäle, die ihr Missionsziel termingerecht erfüllen, können im nächsten Szenario auf ein größeres Gruppenkontingent zurückgreifen. Ringt Ihr Frankreich zeitgerecht nieder, dürft Ihr z.B. eine Invasion auf die englische Insel wagen. Der Erfolg oder Mißerfolg in einem Szenario hat also unmittelbaren Einfluß auf Eure nächste Schlacht.

Gezogen wird mit dem Cursor, wobei über zwei Menüs Spezialbefehle (z.B. das Tanken und Aufrüsten von Truppen) ausgeführt werden. Treffen feindliche Einheiten aufeinander, visualisiert eine Animation die Schlacht.



Fünf verschiedene Maßstäbe erleichtern die Kriegsführung. Hier die detaillierteste, aber am wenigsten übersichtliche Karte.

Nahezu alle Panzer- und Flugzeugtypen des Weltkrieges werden in "Panzer General" simuliert. Diverse Artillerie-Batterien schießen zielgenau über mehrere Felder, gegen eine Fliegeroffensive bringt Ihr Flaks in Stellung, vor Afrika und Skandinavien kreuzen Schlachtschiffe und Transporter. Die Truppen zahlt Ihr nicht mit Geld, sondern mit Prestige-Punkten, die Ihr z.B. durch die Eroberung einer strategisch wichtigen Stadt oder die schnelle Vernichtung einer feindlichen Armee erhaltet.

Muster von Zapp Games, Mainz. Tel.: 06131/230493





Ihr spielt den gesamten Krieg oder wählt einzelne Abschnitte direkt an (oben). Im Lauf der Monate werden über 350 Waffentypen in Euren Dienst gestellt – unten ein winziger Ausschnitt aus Eurer Jagdflieger-Reserve.



Advanced Military Commander

Obwohl 1988 konzipiert und bereits 1991 für das Mega Drive umgesetzt, blieb der Japan-only-Titel ungeschlagen. Im Vergleich zu "Panzer General" besitzt der "Advanced Military Commander" die griffigere Benutzerführung, klarere Grafik und sinnvolle Kampfsequenzen. Ein Manko gegenüber "Panzer General": Der Zug der CPU-gesteuerten Armee von "AMC" dauert bis zu einer halben Stunde!



Advanced Military Commander



Panzer General

VIRTUA SANDKASTEN • Als "Advanced Military"-Veteran war ich von "Panzer General" enttäuscht: Die Steuerung ist vergleichsweise kompliziert, statt verschiedenen Nationalhymnen gibt es nur eine Musik, und die Schlachtanimationen sind brutal, aber nicht aussagekräftig – herumfliegenden Soldaten und brennenden Panzer verraten nicht, wieviele Verluste zu beklagen sind. Doch auch wenn "Panzer General" die Perfektion des Vorbildes nicht erreicht, wird es schnell ähnlich fesselnd. Sowohl die einzelnen Etappen als auch die Gesamt-Kampagne behält ein augezeichnetes Gleichgewicht zwischen historischer Authentizität und Videospiel-Interpretation. Aus den Blitzkrieg-Scharmützeln werden ab 1941 strategisch komplexe und aufreibende Materialschlachten – der russische Winter bringt auch den Spieler an den Rand der physischen Erschöpfung.





Kümmerliche Gegenoffensive der französischen Streitkräfte, deren Verteidigungswall Ihr über Belgien überflügelt habt. Hier gerät einer Eurer Panzer in französisches Geschützfeuer.



ab 16 Jahren

HERSTELLER	SSI
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	MINDSCAPE
GRAFIK	54 %
SOUND	49 %
SPIELSPASS	82 %

Als 32-Bit-"Advanced Military Commander" enttäuschend, davon abgesehen aber ein tagelang fesselndes Taktik-Prachtstück.

Andere Versionen
Eine Umsetzung für die Sony Playstation ist angekündigt und wird voraussichtlich zum Jahreswechsel erscheinen.

Produzent: John Skeel, Cynthia Kirkpatrick • **Design:** Ken Macklin, Becket Gladney • **Programmierung:** Paul Kwinn, Russel Shiffer • **Grafik:** Ken Macklin, • **Sound:** Chip Harris

Bubsy 2

Der miese Kapitalisten-Abzocker Oinker P. Hamm und sein Helfershelfer Erfinder Dr. Reality haben die Menschheitsgeschichte geklaut und in ihren Vergnügungspark verfrachtet: Wer sich an vergangenen Ereignissen erfreuen will, sieht seine Erinnerungen hier nur gegen bare Münze. Kurz vor der Park-Eröffnung verfransen sich auch Bubsys Neffen im Erinnerungswust. Bubsy stürmt wahlweise den Ost- oder den Westflügel des Parks und teleportiert auf der Suche nach seinen Neffen in fünf Erinnerungs-Welten: Der Luchs brettert mit obligatorischem Gleitflug über Abgründe in muffigen Pyramiden, tollt über mittelalterliche Auen, ballert feindliche Flugzeuge vom Himmel oder hüpft im "Star Wreck"-Level dicken Weltraumschweinen auf die Birne. *rb*

MBiT 16 – ab 6 Jahren

HERSTELLER	ACCOLADE
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	MINDSCAPE
GRAFIK	56 %
SOUND	63 %
SPIELSPASS	66 %

Zweites Jump'n'Run um den frechen Kater: Jüngere Spieler freuen sich über witzige Optiken und simples Design.



King of the Nile: Im schrägen Pyramidenlevel stolzieren hochnäsige Krokodile durch das Labyrinth.



KONFUS • Witzige Abgänge und drei unterschiedliche Bonusrunden garantieren kindgerechte Abwechslung, reißen aber optisch niemanden mehr vom Hocker. Design und Monster-Palette wurden gegenüber dem Debüt aufgemotzt: Die Level sind komplexer, ihre drolligen Bewohner reichen vom feisten Schwein bis zum boxenden Känguruh. Doch wieder fehlen spielerische Höhepunkte: Die Spannungskurve der konventionellen Sammelei sinkt rapide gegen Null. "Bubsy 2" ist das Ideal-Geschenk für sensible Vorpubertäre, Profis entwickeln eine Katzenallergie.

Als amerikanische Luchs-Art tummeln sich die Bobcats nur in der Sonora-Wüste. Wie unser einheimischer Rotluchs ist die Bobcat fast ausgestorben: Tierschutzgebiete in Arizona, Texas und Mexico sollen Abhilfe leisten.

Andere Versionen

Die Mega-Drive-Version wurde in MAN!AC 10/94 mit 66% Spielspaß getestet, das Jaguar-"Bubsy" mit 57% Spielspaß in Ausgabe 3/95. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwicklung: Infogrames, Frankreich • **Produzent:** Bruno Bonnell • **Design:** Vincent Pelisson • **Programmierung:** Isidro Gilabert • **Grafik:** Jean Marc Torroella, Pascal Casolari • **Sound:** Alberto Jose Gonzalez

Asterix und Obelix



Rangelei auf englischem Rasen: Außer normalen Legionären prügelt Ihr Euch auch mit Zenturionen herum.



Seid Ihr unversehrt durch den Geröllhagel geschippert, nehmt Ihr römische Galeeren auseinander.



Starker Wellengang und Felsbombardement bei der "Großen Überfahrt". Ihr manövriert in die Bildschirmmitte und weicht nach links oder rechts aus.

Der Hintergrund von Infogrames neuem Jump'n'Run orientiert sich an der "Tour de France", Asterix-Band Nr. 6. Asterix und Freund Obelix beschaffen aus jeder französischen Stadt die einheimische Spezialität für den römischen Kaiser. Zum ersten Mal mit von der Partie: Obelix' Schoßhund Idefix. Der kleine Staubfänger trifft die beiden vor einem Metzger und verliebt sich auf den ersten Blick in Obelix' mütterliche Rundungen. Zunächst von beiden Galliern geschnitten, wird Idefix erst beim obligatorischen Festmahl mit einem Knochen in die Gruppe integriert.

SN

Nach den Solo-Abenteuern des Tapferen Galliers "Asterix" zieht auch sein zaubertrankbäuchiger Kumpan Obelix gegen die römischen Besatzer. Als Julius Cäsar eine Belagerungspalisade um das Dorf der Unbeugsamen baut, schlägt Druide Miraculix eine Wette vor: Asterix und Obelix sollen in allen Mittelmeer-Staaten inländische Spezialitäten für den römischen Imperator sammeln. Wahlweise als Obelix oder Asterix prügelt Ihr Euch alleine oder mit einem Kumpel durch die römischen Reihen. Kaum hat ein Legionär Gladius (Schwert) oder Pilum (Speer) gezückt, prügelt Ihn Euer Gallier in Comic-Tradition aus den Sandalen. Der verbeulte Römer zieht eine entsetzte Fratze und verschwindet rudernd am Parallax-Horizont. Nicht alle Legionäre wagen den offenen Kampf: Vorsichtige Gesellen verkrümeln sich in einem Baumstumpf oder marschieren in Busch-Tarnung. In Großbritannien luken feige Pilum-Werfer hinter Häuserecken hervor und schleudern Euch Speere in den Podex.

Klassische "Mario"-Bauklötzchen bieten nicht nur Halt bei hohen Sprüngen, sondern auch Bonusgegenstände: Sesterzen werden auf Euer Punktekonto eingezahlt, Wildschweinkeulen oder ein Käseimbiß bringen den Franzosen wieder auf Vordermann. Ein Schluck Zaubertrank hat verheerende Folgen: Obelix teilt vernichtende Schlenker mit seiner Wampe aus, Asterix vermöbelt die Kohorten im automatischen Schnelldurchgang. Außer Euren Gallier-Sprites und ihren römischen Opfern wurden noch andere Comic-Kollegen in historische Kulisse verfrachtet: In der Schweiz erwartet Euch Käseprofi Seewirt, Vetter Teefax lädt nach Großbritannien ein, in Londinuum schleicht der maskierte Zaubertrankdieb durch den Tower. Der Piratenkapitän rächt sich mit johlendem Gelächter und Felsbewurf für seinen versenkten Kahn. Ein auf Hochglanz polierter Wegweiser markiert nicht nur die Ankunft in der Schweiz, sondern außerdem die erste Paßwort-Grenze. *rb*

ALEA JACTA EST • Endlich liefern die Franzosen ein Videospiel, das der Comic-Vorlage gerecht wird. Die Hintergrundoptiken sind an Uderzos Zeichenstil angelehnt, Asterix-Fans kennen viele Phasen der flüssigen Gallier-Animationen aus dem Vorbild. Die einwandfreie Steuerung, witzige Gegner und spärlich verteilte Paßwörter motivieren bis zum nächsten Schauplatz. Allerdings vermisse ich die Delikatessen der "Tour de France"-Geschichte: Der Hintergrund berichtet großartig vom kulinarischen Reiseziel, doch Eure Gallier sichten weder Bouillabaisse noch eine gemeine Bockwurst. Abgesehen von dieser verschmerzbaren Ungenauigkeit und dem zu geradlinigem Leveldesign wird solide Hüpf-Kost mit Prügel-Einschlag geboten: Lediglich Titelheld Obelix nervt mit seiner dürftigen Sprungweite. Für Asterix-Fans ist's ein Muß, alle anderen spielen Probe.





MBIT 12 · CODE · ab 6 Jahren

HERSTELLER	INFOGRAMES
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	150 MARK
ANBIETER	NINTENDO
GRAFIK	63 %
SOUND	65 %
SPIELSPASS	68 %

Buntes "Asterix und Obelix"-Jump'n'Run mit lustigen Comic-Effekten. Ideal-Kost für junge Spieler und Asterix-Fans.



Kornrascheln kündigt Legionäre an: In den Schweizer Kornfeldern verstecken sich Römer und Raubvögel.



Londinuum bei Nacht: Bevor Ihr in den Tower einsteigt, weicht Ihr Weinfässern und Pferdewagen aus.

Andere Versionen
"Asterix And The Power Of Gods" für das Mega Drive wurde mit 39%, "Asterix" für das Mega Drive mit 59%, "Asterix" für das Super Nintendo mit 60% Spielspaß getestet

Entwickler: Virtual Xperience • **Produzent:** Bill Rehbock • **Design:** Shen • **Programmierung:** Olivier Nallex • **Grafik:** Tan Kheang, Olivier Baron • **Sound:** Alex Ekian

Super Burnout



Bei längeren Rennen weicht die Sonne mit jedem gefahrenen Kilometer, und Ihr müßt Euch bei nächtlichem Ambiente bewähren.



Nach zwei mißglückten Vierrad-Rennspielen streicht Atari ein Paar Räder und läßt endlich die Motorrad-Freaks ans Joypad. Zuerst macht Ihr Euch im Trainingsmodus mit den acht Rennstrecken vertraut, kämpft dann in der Championship-Variante gegen sieben "feindliche" Fahrer und brecht schließlich auf leergefegten Rundkursen die Runden-Bestzeiten ("Record-Mode"). Außerdem erwartet Euch ein Zwei-Spieler-Vergnügen mit horizontal geteiltem Bildschirm, in dem Ihr jedoch nur gegen einen menschlichen Spielpartner saust und auf computergesteuerte Zweirad-Konkurrenten verzichten müßt. Insgesamt stehen sechs unterschiedlich getunte Bikes mit Automatik und manueller Schaltung zur Verfügung, die Ihr ebenso wie die Asphalt-Ovale frei anwählen könnt. *mg*



Im Zwei-Spieler-Modus sind nur zwei Bikes auf der Strecke.



EASY RIDER • Das Positive vorneweg: "Super Burnout" sieht wesentlich besser als aus als "Club Drive" und "Checkered Flag" – und spielt sich gar nicht mal so schlecht. Die 3D-Grafik ist rasant, auch wenn der Streckenrand meist etwas karg ausstaffiert ist. Unterwegs stellt Ihr jedoch fest, daß es mit den wenigen Computer-Fahrern nur selten zu spannenden Duellen kommt. Immerhin ist die Steuerung und das Kurvenverhalten der verschiedenen Bikes nachvollziehbar. Warum man allerdings im (wenig übersichtlichen) Zwei-Spieler-Modus auf beinahe leeren Strecken zweisam seine Runden dreht, verstehe ich ebensowenig wie die Beschränkung auf insgesamt acht startende Motorräder. "Super Burnout" erinnert an die frühen Sega-3D-Rennspiele auf Sprite-Basis à la "Hang On", kann aber dessen dramaturgische Qualitäten im Rennverlauf nicht erreichen. Etwas mehr Kreativität und Engagement beim Spieldesign, und das Biker-Modul wäre in die "Muß man haben"-Kategorie eines treuen Jaguar-Besitzers aufgestiegen.

MBIT 16 · ab 6 Jahren

HERSTELLER	ATARI
SYSTEM	JAGUAR
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ATARI
GRAFIK	62 %
SOUND	51 %
SPIELSPASS	59%

Flotte 3D-Optik, lascher Sound, oberflächliches Spieldesign: Noch annehmbares Biker-Rennspiel auf Sprite-Basis.

Andere Versionen
Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.

Entwickler: Sega, USA

Comix Zone



In einer antiken Arena ganz oben im Himalaya-Gebirge prügelt Ihr Euch mit den besten Kung-Fu-Kämpfern: Nur wenn Ihr die Meisterin besiegt, dürft Ihr ins nächste Bild schwingen.

Im düsteren Intro werdet Ihr in die zweidimensionale Welt Eures eigenen Comicks verbannt.









Endlich ein Comic, der sich "interaktiv" nennen darf: Als Comic-Zeichner Sketch Turner hüpft Ihr mit Ratte Roadkill in einen Eurer Strips und springt Bild für Bild dem Happy-End (oder einem grausamen Tod) entgegen.
Nach Spielbeginn findet Ihr Euch links oben auf der ersten Comic-Seite wieder und unterhaltet Euch per Sprechblase mit einer flippigen Schönheit, die Euch während des gesamten Spiels mit Tips unterstützt und Eure (Miß-)Erfolge kommentiert. Springt Ihr ein Bild weiter, warten die ersten Schläger auf Euch, die Ihr mit Sprung-Kick, Fuß-Feger und Watschen-Wirbel in Fetzten reißt. Nun dürft Ihr Euch einen von zwei Wegen aussuchen, die am Ende der Seite wieder zusammenführen. Auf jeder Route erwarten Euch unterschiedliche Knobel-Einlagen, Bonus-Gegenstände und Gegner. So müßt Ihr Schalter drücken und Kisten mit explosivem Inhalt verschieben und Euch mit Messer, Handgranate oder Super Man-Anzug vertraut machen. Je nach Weg und aufgeklaubten Extras müßt Ihr in späteren Bilder auch die Rätsel anders lösen: Nehmt Ihr beispielsweise statt eines Messers eine Dynamit-Stange mit, könnt Ihr einen laufenden Ventilator aus dem Weg sprengen und müßt nicht versuchen, den Hexler mit einem Gegner zu beseitigen. Auf beiden Wegen gilt es auch Eure Ratte zu befreien, die im Comic-Labyrinth versteckte Gegenstände aufstöbert und Euch auf Falltüren und versteckte Extras aufmerksam macht. Habt Ihr eine Seite durchquert, lobt Euch Eure charmante Betreuerin auf dem letzten Bild und befördert Euch auf die nächste von sieben Seiten. Fliegt Ihr jedoch von einer beschädigten Brücke oder rauben Euch die gemeinen Gegner die letzten Energie-Reserven, bleibt Euch ein zweiter Versuch, das Schlußbild zu erreichen. *oe*

FESSELND • "Comix Zone" überrascht Euch mit vielfältigen Aufgaben: Die flotte Mischung "Gegner wegputzen", "Rätsel knacken" und "Hüpfen" garantiert Langzeit-Motivation. Die Idee mit den verschiedenen Wegen finde ich genial: Mangelt es Euch an Energie, sucht Ihr auf dem einen Pfad ein Erfrischungsgetränk, strotzt Ihr jedoch vor Kraft, sammelt Ihr auf dem anderen Weg Granaten und Superhelden-Anzüge, die Euch kommende Schlachten erleichtern. Dabei bleibt das Spiel fair und unterstützt Euch mit hilfreichen Kommentaren, die Euch in Bedrängnis auf andere Lösungswege aufmerksam machen. Nur die Prügel-Sequenzen leiden unter der ungenauen Kollissionsabfrage, was der ständige Soft-Drink-Konsum jedoch wieder wett macht. "Comix Zone" sollte als erster Mega-Drive-Comic und als gelungene Abkehr vom alten Scroll-Prinzip in keiner Sammlung fehlen.





Mit dem Faust-Extra setzt Ihr zum Super-Schlag an.



Den Bo-Kämpfer besiegt Ihr mit Anspringen und Watschen-Wirbel.



Kleine Puzzle lockern die Action auf: Schiebt die Dynamit-Kiste in den Ventilator und sucht schnell das Weite.



Mit dem Schalter müßt Ihr in diesem Raum die beiden Zeiger mit dem Mittelstück verbinden.



16 BIT · D · ab 12 Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	77 %
SOUND	75 %
SPIELSPASS	77%

Her damit: Die geschickte Kombination aus Prügel-, Hüpf- und Rätsel-Sequenzen garantiert Langzeit-Motivation.

Andere Versionen
Derzeit sind keine weiteren Umsetzungen geplant.

Entwickler: T&E Soft, Japan

Pebble Beach Golf Links



Nach dem Schlag wird direkt zum Ankunftsort umgeblendet: Den Ballflug könnt Ihr nur an Hand der Übersichtskarte rechts verfolgen.



Das Standard-Golf der japanischen Videospiel-Gemeinde macht auch vor dem Saturn nicht halt: Bevor Ihr jedoch auf dem ehrwürdigen 18-Loch-Kurs "Pebble Beach" abschlagt, stellen Full-Motion-Video-Szenen die einzelnen Bahnen vor. Danach sucht Ihr Euch Spieler und Caddie aus, wählt zwischen den bewährten Golf-Modi und laßt Euch interaktiv die (traditionelle) Steuerung erklären. Ihr spielt gegen menschliche Kontrahenten oder tretet gegen gewiefte Computer-Golfer an. Das idyllische Freiluft-Szenario seht Ihr aus der typischen 3D-Sicht des Spielers, nach dem Schlag wird schlicht umgeblendet. Übrigens: Bei der Europa-Version müßt Ihr auf die Kommentare von Golf-Pro Craig Stadler verzichten (siehe Test des Japan-Importes in MAN!AC 5/95). *mg*

Golfer und Caddie peilen die Schlagrichtung





BIRDIE • Die Saturn-Fassung des japanischen Klassikers "Pebble Beach Golf Links" wird zwar den Erwartungen traditioneller Golfspieler gerecht, entbehrt aber jeglicher technischen Innovation. Gegenüber der 3DO-Version wirkt das Sega-Gegenstück jedoch insgesamt etwas liebevoller. Wir freuen uns über die gewohnte Optionsvielfalt mit allen denkbaren Features, registrieren die leichtgängige sowie sinnvolle Steuerung und genießen die digitalisierten Spielfiguren. Ansonsten sieht die zweckmäßige Grafik wenig spektakulär aus, die Musik dümpelt auf Fahrstuhlniveau – abgesehen von den gelegentlichen Digi-Kommentaren.
Wer ein optisch revolutionäres Golfspiel der Next-Generation-Klasse erwartet, wird enttäuscht. Standbild-3D mit dezenten Überblendeffekten deutet nicht gerade auf die Hardware-Power einer RISC-Konsole hin. Immerhin wird jedes der 18 Löcher (leider steht nur der hinlänglich bekannte "Pebble Beach"-Kurs zur Verfügung) als technisch gutes Live-Video via Hubschrauberrundflug präsentiert.

ab 6 Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	65 %
SOUND	52 %
SPIELSPASS	76 %

Gute Golfsimulation mit allen wichtigen Features, aber nur einem 18-Loch-Kurs. Optisch und technisch unauffällig.

Andere Versionen
Zur Zeit sind keine Umsetzungen geplant. Für das Mega-CD gibt's eine Import-Disc, die mit 83% Spielspaß getestet wurde. Die 3DO-Import-Fassung kam auf 74% Spielspaß.

Entwickler: Krisalis, England • **Producer:** James Hawkins • **Programmierung:** Andy Ware • **Grafik:** Neil Adamson • **Sound:** Matt Furniss

Lothar Matthäus Super Soccer

Das paßt zum Spiel: Die schnarchigen 08/15-Menüs konfrontieren uns mit Teams wie "München Rot", das zwar verständlicherweise mit "Thomas Hemler" antritt, aber warum hat man bei dem soeben erschienenen 16-Bit-Kick noch "Bruno Laddabia" und "Olaf Than" im bayrischen Aufgebot. Die Ignoranz, mit der die Spieldesigner inhaltlich zu Werke gingen, spiegelt sich perfekt in diesen veralteten Namenslisten wieder.

Auch wenn Bayerns Star-Kicker schon wieder das Krankenbett hütet, hat ihn die Öffentlichkeit nicht vergessen. Aus dem englischen "Manchester United Soccer" wurde in Deutschland kurzerhand "Lothar Matthäus Super Soccer", inhaltlich entspricht die Promi-Version jedoch dem Original. Der geneigte Fußball-Freund wählt aus traditionellen Spielmodi, die vom spontanen Freundschaftsmatch bis zu Turnier- und Liga-Wettbewerben reichen. Die jeweiligen Teilnehmer-Mannschaften werden aus mehreren Dutzend internationaler Top-Teams ausgewählt, jedoch durften aus Lizenzgründen keine **Original-Namen** verwendet werden.

Wenn Ihr Euch für die gewünschte Spielvariante entschieden habt, werden in drei Menüs taktische Marschrouten und das farbliche Kicker-Outfit festgelegt, ehe 22 Mann den Platz betreten. Diesen sieht man normalerweise in isometrischer Sicht von schräg oben, er darf aber via "Select"-Taste auch aus der Vogelperspektive beäugt werden. Die Spieler laufen, grätschen, passen und schießen – je länger der Feuerknopf gedrückt wird, desto heftiger der Ballkontakt. Mit Hilfe der "L"- und "R"-Taster läßt sich sogar ein gewisser Effekt generieren, dem manche Torleute mit zitternden Knien entgegensehen.

Einwürfe, Frei- und Eckstöße sowie Elfmeter werden gepfiffen, der Schiedsrichter erscheint dazu als Portrait. *mg*



Entweder blickt Ihr direkt von oben auf das Spielfeld...



...oder führt Euch die wesentlich sinnvollere Schrägsicht zu Gemüte.

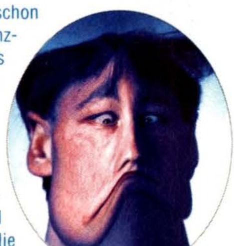


Lieblose Präsentation: Die Menüs sind nicht nur schwer zu durchblicken, sie sind auch optisch auf unspektakulärem Steinzeit-Niveau.



Noch die schönste Optik: Anfangs laufen die 22 Kicker motiviert auf das satt-grüne Spielfeld.

FALSCHER EINWURF • Das hat Lothar nicht verdient: Jetzt muß er schon wieder pausieren und dann nagt auch noch dieses mißratene Lizenz-Fußball an seinem Image. "Super Soccer" mutet wie ein Relikt aus NES-Zeiten an, die Präsentation ist schrecklich lieblos und dazu noch unübersichtlich, die Winz-Grafik auf dem Spielfeld eine Zumutung. Vom Multi-Player-Adapter haben die Programmierer ebenso wenig gehört wie von neumodischen Zusatz-Features à la Sprachausgabe oder finessenreicher Steuerung. Eingebettet in ideenlose Oldie-Optionen nimmt das Matthäus-Modul den aussichtslosen Kampf gegen "Superstar Soccer", "Soccer Shootout" und "Fever Pitch Soccer" auf. Kardinal-Fehler blieben zwar aus, doch die englische Produktion wirkt wie eine unmotiviert ausgeführte Strafarbeit mit dem Minimal-Ziel "Man muß es halt irgendwie spielen können!".





Bei (angeblich) besonders gelungenen Aktionen erscheint ein Kommentator, der (leider stummes) Lob von sich gibt. Auch der Schiedsrichter wurde auf diese Weise porträtiert.



MBIT 8 | CODE 010 201 022 | D | ab 6 Jahren

HERSTELLER	OCEAN
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	39 %
SOUND	28 %
SPIELSPASS	51 %

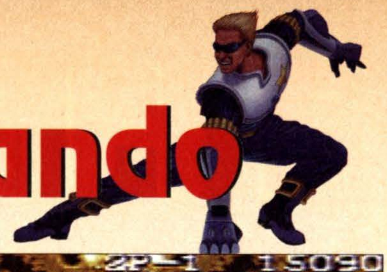
Armer Lothar: Trostloses Mittelmaß-Fußball mit 8-Bit-Optik, Tröt-Sound und ideenloser Konzeption.

Andere Versionen

Eine Umsetzung fürs Mega Drive erscheint in Kürze.

Entwickler: Capcom, USA

Captain Commando





Auf den Spuren der Teenage Turtles: Mit dem Surf-Brett düst Ihr durch die Kloake und knallt die Ninjas vom Board.



Schlechte Karten für die Superhelden: Fünf Samurais haben Euch umzingelt und zerren Euch zu Ihrem Meister. Dieser hat mit Euch noch ein Hühnchen zu rupfen.

SN

Im Jahr 2026 bedroht der finstere Imperator Scumocide die Erde: Er will unsere gesamte Galaxie in sein Reich eingliedern, um sich mit dem Titel "Herr des Universums" zu schmücken. Doch mit Captain Commando und seinen drei Freunden Baby Head, Ginzu und Mack hat er nicht gerechnet. Als die Heldentruppe ihm den Krieg erklärt, kann der Möchtegern-Weltbeherrscher in letzter Minute noch schnell neun Levels mit je einem zünftigen Endgegner und ein paar finstere Mutanten zusammenschustern.

Allein oder zu zweit wählt Ihr nach Spielbeginn je einen der vier Helden und findet Euch in einer horizontal scrollenden Straßenschlucht wieder. Schon spurten die ersten Gegner auf Euch zu, die Ihr zu Brei schlagen, durch die Gegend schmeißen und mit je drei bis vier Special-Moves plätten könnt. Am Wegrand findet Ihr Schaschlik-Spieße und Bananen, die Eure Lebensenergie auffrischen, und Holzhämmer, Raketenwerfer oder MG`s, mit denen Ihr die Gegner reihenweise niedermäht. Zumindest einen grafischen Gag haben die Designer auf`s Modul gebrannt: In der Einkaufsstraße, im Museum und im Bio-Labor dürft Ihr Eure Gegner durch Glasscheiben und Schaufenster werfen. Habt Ihr die ersten vier Arenen überstanden, springt Ihr im Bonus-Level auf ein Surf-Brett und schubst feindliche Ninjas in den Kanal. Landet Ihr im Wasser, helfen Euch fünf Continues wieder auf die Beine. *oe*

Vor Kampfbeginn dürft Ihr einen von vier wackeren Streitern wählen:



Captain Commando



Baby Head



Ninja Ginzu



Mack

LANGWEILER • Wie kann der "Final Fight"-Entwickler Capcom nur einen Prügelscroller schaffen, der selbst Marvel-trainierte MAN!AC-Testsklaven zur Meuterei treibt? Die ungenaue Kollissionsabfrage ist eine Beleidigung für jeden Joypad-Besitzer, der langweilige Dauerfeuer-Spielablauf und die ruckligen Hampelmann-Animationen machen die Automatenumsetzung auch nicht gerade erfreulicher. Spielerische Abwechslung bietet nur der aus "Turtles 4" geklaute Bonus-Level, der aber recht kurz ist. Die Endgegner werden in den höheren Levels nicht hinterlistiger, sondern unfairer, und sind deshalb zum Schluß nur noch im 2-Spieler-Modus zu besiegen. Ungewöhnlich kratzige Digi-Stimmen und innovationslose Musikstücke untermalen das plumpe Geprügel. Nintendo-Schläger halten sich besser an "Final Fight 2", "Great Battle 3" und Co.





MBiT 16 — ab 12 Jahren

HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	CAPCOM
GRAFIK	52 %
SOUND	59 %
SPIELSPASS	53 %

Für eiserne Capcom-Fans: Eintöniger Prügelscroller mit plumper Grafik, einfallslosen Musikstücken und technischen Patzern.



Der klapprige Professor hetzt sein Retorten-Monster auf Euch und flüchtet anschließend mit seinem Motorboot in die muffigen Kloaken-Tunnel unter der Stadt.





Die Kamikaze-Technik: Den schlagkräftigen Samurai erledigt Ihr am einfachsten mit einer Sprint-Attacke.

Andere Versionen

Das Vorbild zum Nintendo-Modul findet Ihr in der Spielhalle. Davon abgesehen sind keine weiteren Umsetzungen geplant.

Entwicklung: Sega, Japan • **Grafik:** Nach Motiven von Moebius

Panzer Dragoon



Nach der Jagd durch eine Fantasy-Metropole mutiert der böse Drache zum Obermotz (rechts)





SATURN

Anstatt einheimische Manga-Künstler zu verpflichten, heuerte Sega für das "Panzer Dragoon"-Charakterdesign eine französische Comic-Größe an: Sowohl die bizarren Fantasy-Landschaften des 3D-Shooters als auch der melancholische Vorspann tragen die Handschrift des Comic-Idols Möbius. Der rasante Drachenritt gegen die Monsterhorden und Luftschiff-Armadas eines fiesen Imperiums kombiniert die Optik seines "Starwatcher"-Zyklus mit japanischer Anime-Dynamik: Gegner-Formationen werden entweder in "Starwing"-Tradition mit hektischen Einzelschüssen vom bewölkten Himmel geballert oder nach Fadenkreuz-Anvisierung mit einer Lasersalve erledigt. Nach sechs brachialen Luft-Levels fliegt Ihr gegen den Bildschirm-füllenden Oberdrachen. *rb*



TEXTURE-RIDE • Seit "Starwing" hat mich kein 3D-Shooter so gefesselt wie Segas Drachenflug. Vom edel gerenderten Vorspann bis zum riesigen Obermotz erlebt Ihr ein Fantasy-Spektakel, das für Freunde gradliniger Ballereien weder technisch noch spielerisch Wünsche offen läßt. Krachende Soundeffekte und mystische Anime-Hymnen steigern den Suchteffekt und bannen Euch direkt in die mit komplexen Texturen verzierte Polygonwelt. Fantasy-Freaks fühlen sich in der "Panzer Dragoon"-Landschaft schneller heimisch als im Spielesessel: Wie in epischen Roman- und Comic-Vorlagen brettert Ihr durch Gangsysteme, umkreist über grünem Urwald-Teppich schwebende Festungen und jagt zwischen feindlichen Luftschiffen durch bizarre Felsformationen. Entgegen sturen Frontal-Ballereien eröffnet Euch die frei wählbare Blickrichtung Eures Helden eine echte 3D-Umgebung, in der Feinde und Obermotze von allen Seiten attackieren. Wer fehlende Kursbestimmung und Innovationsmangel verschmerzen kann, greift zu.

3D — ab 6 Jahren

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA
GRAFIK	82 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	79 %

Technische Revolution für 3D-Shooter: Grafisch und akustisch stilvoller Drachenritt durch feindüberlaufenen Fantasy-Luftraum.

Andere Versionen
Zur Zeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Ubi Soft, Frankreich • Design: Michel Ancel, Serge Hascoet • Programmierung: Vincent Grécp. Yann Le Tensorer • Grafik: Jean-Christophe Alessandri, Eric Pelatan • Sound: Stephane Bellanger

Rayman

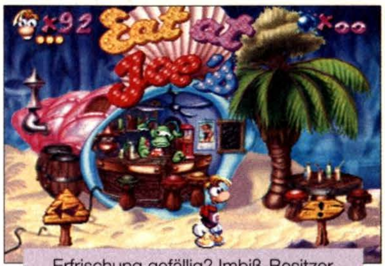
"Rayman" bietet zwar keine Zwischenspänne, dafür bezaubert Ubi Softs Hüpfer mit inhaltlichen Gags: Der Moskito-Obermotz aus dem "Dream Forest" wird nach seiner ersten Niederlage vom friedlichen Rayman geläutert. Nach beschlossener Freundschaft schwingt Ihr Euch auf das Rieseninsekt und spielt den nächsten Level in horizontal scrollender Action-Manier. Zwei Abschnitte später steht Euer Kumpel wieder unter Darkmans Bann und schmeißt mit gigantischen Kletten um sich. Wurfgeschosse, flinke Stich-Attacken und eine stattliche Energieleiste machen's Euch nicht leicht.







Vor dem finalen Gefecht hetzt Euch der Moskito mit einer riesigen Klette über Abgründe im Wald-Level.



Erfrischung gefällig? Imbiß-Besitzer Joe führt einen schmackhaften Lebensenergie-Vorrat.





JAGUAR

Bereits vor einem Jahr geisterten die ersten Bilder vom neuen Vorzeige-Spiel für den Jaguar durch deutsche Videospiel-Magazine: Nach monatelangem Aufschieben hat Ubi-Soft das Edel-Jump'n'Run "Rayman" endlich fertiggestellt.

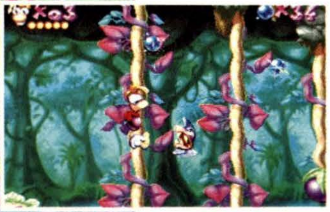
Nach tänzelnder Begrüßung durch Titelhelden Rayman erfahrt Ihr im Standbild-Intro die parodistische Simpel-Story. Der miese Mr. Darkman will Euch eine angemessene Herausforderung bieten und mischt die öde Comic-Idylle mit einem niederträchtigen Verbrechen auf.

Nach der Entführung vom schützenden Protoon und seiner Elektoon-Anhängsel wird die "Rayman"-Welt zum monsterüberlaufenen Hüpf-Alptraum: Der Wald wurde von Pilzhorden überwuchert, harmlose Moskitos verdingen sich als Endgegner, Steingolems bewerfen harmlose Touristen mit Felsbrocken.

Zwar macht sich Rayman beherzt an die Weltrettung, doch ohne Arme und Beine beeindrucken die wirkungslos herumschlackernden Füße und Hände nicht mal den kleinsten Pilzgnom. Eine Fee in schriller Blumentracht weiß Abhilfe: Alle paar Level wartet die Gute mit einem neuen Talent auf. Zunächst nur mit konventioneller Hüpf-Fertigkeit ausgestattet, prügelt Ihr die Gegner nach absolviertem Box-Training mit Faustschwingern aus dem Cartoon-Frack. Trefft Ihr die Fee zum dritten Mal, klammert Ihr Euch an Felsvorsprüngen fest und schwingt Euer Comic-Sprite über tiefe Schluchten. Vorteil der arm- und beinlosen Existenz: Die Schwungreichweite wird nicht



Stupide: Setzt Ihr den Pilzmännern eine Beerenhaube auf, transportieren Sie Euch gefügig bis zur nächsten Schwebe-Blüte.







Eine Münze zeigt die befreiten Elektoons. Rettet Ihr alle Wuschel-Wesen, tretet Ihr gegen Darkman persönlich an.



Rayman staunt über einen abgedrehten Rockmusiker: Prügelt Ihr seine Elektro-Gitarre aus einem Felsbrocken, motzt er zum Dank Euer Helikopter-Talent auf.



Schwingende Kletten als konventionelle Jump'n'Run-Hindernisse auf der turbulenten Flußfahrt.



Dehnbar: Obwohl Rayman weder Seil noch Peitsche hat, schwingt er sich mühelos von Ring zu Ring.



Der Helikopter wird gewöhnlich nur für Gleitflüge eingesetzt. Den Flug verdankt Ihr einem Artgenossen (Bild oben).



Im Gebirgslevel krabbelt Ihr durch enge Pässe. Jede schmerzvolle Berührung mit der stachligen Decke kostet Energie.

durch durch zu kurze Gliedmaßen eingeschränkt. Verfehlen Eure Wunder-Griffel den nächsten Halt, werdet Ihr nach dem Sturz in einen Abgrund oder Tümpel an den Level-Anfang zurückversetzt und um ein Leben ärmer. Weitere Zusammenkünfte mit Eurem zauberhaften Schutzpatron bescheren Euch erhöhte Geschwindigkeit und eine famose Helikopter Frisur: Euer Sprite gleitet mit zwirbelnder Haarpracht sanft gen Level-Boden.

Außer der guten Fee helfen Raymans schlacksige Artgenossen mit temporären Zauber-Talenten aus: Ein E-Gitarren-Hippie macht Euren Haar-Helikopter für einen Level flugtüchtig, Urwald-Spezi Tarayzan schenkt Euch einen magischen Samen. Steht Euch im vierten Level das Wasser bis zum Hals, pflanzt Ihr eine Blumen-Plattform und weicht auf das nächst höhere Bodenstück aus.

Habt Ihr eine neue Fähigkeit kassiert, latscht Ihr auf der Übersichtskarte zum nächsten Sicherungs-Punkt. Hier speichert Ihr Euren Spielstand und seht Euch nach einem neuen Reiseziel um: Durchgezockte oder erreichbare Levels werden durch goldene Münzen markiert, Juwelen-Einlagen in den Level-Münzen zeigen die Anzahl befreiter Elektoons. Darkman hat in jedem Abschnitt drei Gruppen der rundlichen Flauschwesen hinter Schloß und Riegel gepackt. Erst nach Befreiung aller Elektoons dürft Ihr den End-Level passieren. Ansonsten sucht der inzwischen talentiertere Rayman auf der Karte nach dem fehlenden Käfig und durchstöbert den Abschnitt nochmal.

Den Weg zur nächsten Rettungsaktion verstellen Euch nicht nur Pilzmänner und wildgewordene Mücken: Bärtige Scharfschützen ballern mit antiken Vorderladern um sich, blaue Kugel-Winzlinge laufen Euch auf Schritt und Tritt in die Füße. Wird's Euch zu bunt, hüpft Ihr auf eine Plattform, nehmt den nächsten Blumenaufzug oder prügelt eine Riesen-Beere vom Baum: Die überreife Frucht bietet eine elastische Sprungunterlage und gibt nach einem Schubs in den nächsten Fluß ein seetüchtiges Gefährt ab. Ihr trudelt mit oder gegen die Strömung, weicht schwingenden Riesen-Kletten aus und duckt Euch unter fliegenden Monsterschwärmen. Sture Pilz-Wesen akzeptieren die Beeren als Kopfbedeckung: Habt Ihr die Frucht vom Baum geboxt, plumpst sie dem Gegner auf die Birne und lädt zum bequemen Kopf-Transport ein. Im Himmels-Level hüpft Ihr von Wolke zu Wolke, in der Gebirgswelt kraxelt Ihr durch stachlige Eng-Pässe. Wie in "Donkey Kong Country" wird der bewältigte Spielanteil prozentual angegeben. *rb*













mBiT 16 | ab 6 Jahren

HERSTELLER	UBI SOFT
SYSTEM	JAGUAR
ZIRKA-PREIS	140 MARK
ANBIETER	ATARI
GRAFIK	84 %
SOUND	–
SPIELSPASS	85%

Endlich: Hüpf-Held Rayman bietet spielerisches Know-How und liebevolle Optik in aufgemöbelter 16-Bit-Tradition. Zugreifen!

MÄRCHENHAFT • Die Geduld der Jump'n'Run-Gemeinde wurde belohnt: Wer am Überleben des klassischen Hüpfspiels zweifelt, wird von "Rayman" belehrt. Zauberhafte Grafiken und witzige Animationen werden den hohen Erwartungen gerecht, bieten allerdings keine neuen Effekte. Vielmehr holte man aus dem angestaubten Hüpf-Genre mit intelligentem Level-Design das spielerische Optimum heraus und glich herkömmliche 16-Bit-Optiken einer zeitgemäßen Farbpalette an. Ihr fiebert dem nächsten Treffen mit Eurer guten Fee entgegen und genießt neben der hervorragenden Steuerung neue Ideen und humorvolle Comic-Einlagen. Einziger Kritikpunkt: Gegenüber der flotteren Playstation-Version zwingen viele Gegner die Raubkatze in die Knie. Außer der verspielt trällernden Musik enthielt unsere Version noch keinen Sound: Eine Wertung holen wir nach.



Andere Versionen

Auf Seite 39 findet Ihr den Import-Test der Playstation-Version. Bis Weihnachten sind außerdem Saturn- und 32X-Umsetzungen geplant.

Entwickler: Konami, Japan

Castlevania: Vampire's Kiss

Wie Nintendo läßt sich auch Konami Zeit mit Fortsetzungen zu erfolgreichen Videospielen. Vier Jahre ist es her, das Simon Belmont das Super Nintendo in **"Super Castlevania 4"** erstmals betrat. Konamis Fortsetzung hört auf den provokanten Namen "Vampire's Kiss" und hat mit dem Vorgänger grafisch und technisch nichts zu tun. Das Spiel basiert auf einem Jump'n'Run-Meisterwerk, das nur Japaner kennen: "Dracula X" eine CD-only-Produktion, das als bestes "Castlevania" und eines der ausgereiftesten Konami-Spiele aller Zeiten gilt. Aus diesem Titel übernahm Simon all seine Waffen und Talente: Die berechnete Peitsche von "Super Castlevania" wurde gegen eine etwas weniger flexible Stahlkette ausgetauscht, dafür versteht sich Simon auf den Umgang mit fünf Spezialwaffen. Axt, dreifacher Speer, explosives Weihwasser, wirbelndes Kreuz und magische Taschenuhr können solange angewendet werden, wie Simon Herzchen in der Tasche hat – die findet er wie in anderen "Castlevania"-Spielen in Kerzen, die er mit der Peitsche zerschlägt. Ihr könnt jeweils nur eine der Sonderwaffen aufsammeln und sie erst austauschen, wenn Ihr irgendwo eine neue findet. Jede Waffe ist außerdem mit einem "Smart Bomb"-Zauber augestattet, der Euch etliche Herzchen kostet.

Super Castlevania 4" riß die Geschicklichkeitsfreunde in einen Strudel der versteckten Extras, kniffligen Situationen und Spezialeffekte. So wurde z.B. ein ganzer Level im Mode-7 rotiert, während der Spieler panisch versuchte, die Übersicht und einen sicheren Stand zu bewahren. Im Gegensatz dazu hält sich "Vampire's Kiss" FX-mäßig stark zurück.





"Super Castlevania 4" (1992)



Duell mir dem Höllenhund: Bevor Ihr das Dorf verlaßt, müßt Ihr einen tollwütigen Zerberus bezwingen. Das Biest springt meterweit und verbrennt Euch mit seinem Flammenteam.

Simons Erzfeind ist seit dem letzten Mal in eine neue Behausung gezogen. Euer Weg in seine Gruft beginnt in einer geplünderten Gemeinde zu Füßen des Dracula-Familiensitzes. Im gespenstischen Schein lodernder Brände bekämpft Ihr die Vorhut der Untoten, die von einem zweiköpfigen Höllenhund angeführt wird. Habt Ihr das Biest aus dem Bildschirm gepeitscht, betretet Ihr den zweiten Level. Über eine mittelalterliche Brücke, die unter Euren Schritten zu Staub zerfällt, versucht Ihr das Schloß zu erreichen. Dort findet Ihr statt dem Grafen weitere Wächter: Neben herumwandelnden Zombies trefft Ihr Lanzenträger und Axtkämpfer,



Ihr habt den Braten gerochen: Unter einem Felsblock war ein energiespendendes Festmahl verborgen.



Die große Flatter: Der Endgegner des zweiten Levels greift Euch entweder mit Riesenschwingen an (linkes Bild) oder umzingelt Euch als blutsaugender Schwarm (rechts).



Dracula kommt: Sucht Euch eine günstige Plattform, um den Grafen in der Unterwelt zu besiegen. Er attackiert mit Skeletten, magischen Geschossen und fliegenden Grabsteinen.



mBiT 16 | CODE 010 201 022 | ab 12 Jahren

HERSTELLER	KONAMI
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	73 %
SOUND	85 %
SPIELSPASS	82%

Verzwicktes Fantasy-Jump'n'Run mit Action-Adventure-Einschlägen und ungewöhnlich heftigen Peitschen-Duellen.



Im zerstörten Dorf trefft Ihr zum ersten Mal auf Draculas brandschatzende Horden.



Level 3: Dracula hat sein Schloß verlassen. Ihr müßt in seinen Turm – auf der Karte ganz rechts.





Wettlauf durch das Flammenmeer: Wenn Ihr dem Stier entkommt, begegnet Euch der erste Endgegner.



Wenn Ihr im dritten Level (Draculas Schloß) nicht aufpaßt, landet Ihr im Morast der Unterwelt.

die Eure Schläge parieren und Euch mit verschiedenen Attacken zum Umkehren zwingen wollen. Als Endgegner wartet eine Manifestation von Dracula, eine gewaltige Fledermaus, die sich in eine Schar kleinerer Blutsauger aufteilen kann. Im dritten Level dringt Ihr dann tiefer in das Gemäuer vor. Wenn Ihr jetzt nicht auf jeden Eurer Schritte achtet, landet Ihr nicht im Schloßhof (wo Draculas gemeinster Diener lauert), sondern viele Stockwerke tiefer in der Unterwelt. Ungeschickte Helden, die dort hinabstürzen, waten durch stinkende Brühe. Neben Moorleichen hat Dracula hier auch Ritter und besonders mächtige Skelett-Krieger postiert.

Später beginnt der Aufstieg in Draculas Turm, in dem sich der einzige Zugang zu seiner Gruft befinden soll. Ihr erhüpft endlose Treppen, bekämpft verwunschene Raben über den verfallenen Zinnen der Festung und landet schließlich im Uhrwerk des Turms. Hier drehen sich mannshohe Zahnräder, während Euch Lanzenträger von strategisch günstigen Positionen attackieren. Neben seinen Kampftalenten kann Simon natürlich in alle Richtungen springen und sogar zu einem spektakulären Rückwärts-Salto ansetzen. Sein Überleben im Reich der Geister und Dämonen sichern ein Paßwort und unbegrenztes Continue. *wi*



Aufstieg zur letzten Etappe: Die feuerspeienden Skelettköpfe sind kein Problem, dafür machen Euch Draculas Raben zu schaffen.

WO IST DAS MÄDEL? • Als Kenner der Japano-Vorlage war ich enttäuscht: Simons zweites Super-NES-Abenteuer wirft Euch die gleichen Levelwächter entgegen und hat sich viele "Dracula X"-Fallen entliehen, die Elemente aber nicht mehr so meisterhaft zusammengestellt. Es fehlen Vorspann und Einführung, das Optionsmenü ist so trostlos wie Draculas Gemüsegarten. Erst später schwanden die Zweifel: Meine Bewunderung gilt der Musik (die Modul-Umsetzung klingt mindestens genauso gut wie die CD-Vorlage) und Draculas sportlichen Zombies. Schon normale Feinde vollführen bis zu vier verschiedene Attacken, dazu gibt es einzigartige Mittelgegner, sowie Raben und Affen, die Euch mit undurchschaubarer Bewegungsintelligenz in den Wahnsinn treiben. Ein meisterhaftes Abenteuer zwischen kippenden Plattformen, geheimen Extras und harten Zweikämpfen.





In der Fassade eines ausgebrannten Hauses toben Skelette und verhexte Raben – eine tückische Kombination!



Der Weg vom Dorf zur Burg führt über diese brüchige Steinbrücke. Bösartige Amphibien-Menschen hausen im Wasser.



In Draculas Hallen: Während Ihr die Zombies mit einem Peitschenhieb zerstört, überstehen die Ritter auch längere Schlagwechsel.

Andere Versionen

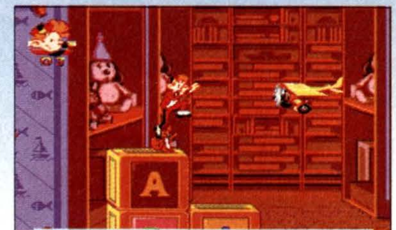
Das in Deutschland nicht veröffentlichte PC-Engine-CD-Spiel "Dracula X" ist das Vorbild zu "Vampire's Kiss", "Castlevania - The New Generation" auf dem Mega Drive ein entfernter Verwandter. Für Playstation und Saturn sind Umsetzungen geplant.

Entwickler: Infogrames, Frankreich • Produzent: Bruno Bonnell • Programmierung: Frédéric Bibet, Llionel Laissus • Grafik: Pascal Casolari, Frédéric Jaquemoud • Sound: Frédéric Mentzen, Thierry Caron

Spirou



Von Ast zu Ast: In Palumbien tummeln sich Flußpferde und das berüchtigte Marsupilami.



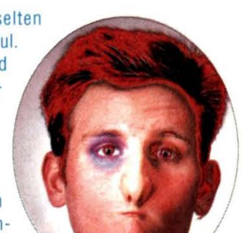
Nach Marylins Schrumpftrick irren Spirou und Pip durch einen bedrohlichen Spielzeugladen.



Zusammen mit Herge ("Tim und Struppi"), Uderzo ("Asterix und Obelix") und Moebius ("Die Sternenwanderer", "John Difool") ist Franquin der erfolgreichste Comic-Zeichner Frankreichs. Serien wie "Spirou und Fantasio" oder die Parallelserie um den vertrottelten "Gaston" erreichen Millionenauflagen, in Deutschland wurde Franquin besonders durch das bizarre Marsupilami bekannt. Spirou und Fantasio stöbern das affenähnliche Tier im palumbischen Dschungel auf. Franquin spendierte der Kultfigur ihre eigene Serie, kürzlich erwarb Disney die Rechte.

Als Menschenfreund verfolgt der Graf von Rummelsdorf mit seinen bahnbrechenden Erfindungen nur ehrenvolle Ziele. Roboterbraut Marylin dagegen will mit ihrer Hilfe ein unbesiegbares Maschinenimperium aufbauen. Der Graf demonstriert seine jüngste Erfindung gerade einer neugierigen Journalistenmeute, als Marylin ihn vom Fleck weg entführt. Als Ehrengäste der Präsentation machen sich Spirou, Freund Fantasio und Eichhörnchen Pip umgehend auf die Suche nach dem verschollenen Freund. Während Fantasio auf Info-Jagd geht, erledigt Titelheld Spirou die Handarbeit: Samt Nager hopst er durch sechs beinharte Jump'n'Run Level, darunter bekannte Comic-Schauplätze wie der palumbianische Dschungel. Der schlacksige Journalist erreicht durch gleichzeitigen Druck von zwei Knöpfen beachtliche Sprunghöhe, wetzt flott an verpennten Bulldoggen und anderem Getier vorbei, beherrscht aber weder den traditionellen Kopfsprung noch Faustschlag: Die ersten Level müßt Ihr unbewaffnet überstehen, vor Eurem Abstecher in eine Fabrik bringt Euch Fantasio den Mikropulser vorbei. Will Spirou einen Roboter oder aufdringliche Urwald-Biester erledigen, kramt er die Strahlenwaffe aus dem Pagenfrack und ballert drauf los. Tiefe Abgründe, reißende Flüsse und Marylins Schergen sind nicht die einzige Gefahr: Situationen wie die Flucht vor einer riesigen Bowling-Kugel erfordern neben Reflexen außerdem ein helles Köpfchen. Wißt Ihr ´mal nicht weiter, beobachtet Ihr Euer Eichhörnchen: Pip eilt voraus, sondiert das Areal und hilft auf die Sprünge. Hopst er beispielsweise einem Spielzeug-Teddy auf die Plüsch-Wampe, fordert er Euch zum Nachahmen auf: Der vermeintlich nutzlose Bär entpuppt sich dabei als Trampolin.

Habt Ihr eine Welt hinter Euch gebracht, belohnt "Spirou" mit Paßwort-Vergabe. Jump'n'Run-Neulinge spielen bei gesenktem Schwierigkeitsgrad weniger Level, erhalten dafür aber kein Paßwort. *rb*



MAGER • Entgegen den Japanern bringen die Franzosen nur selten erträgliche Umsetzungen ihrer populären Comic-Größen aufs Modul. Während das ebenfalls von Infogrames fabrizierte "Asterix und Obelix" angenehm überraschte, pflegt "Spirou" mit kargen Hintergrundoptiken, dürftigen Animationen und altbackenem Spielprinzip brav die Umsetzungs-Tradition. Franquins charmante Vorlage wurde zum fantasielosen Kinderspiel degradiert, die Comic-Schauplätze erinnern nur entfernt an das Original. Die Doppelknopf-Belegung für hohe Sprünge erweist sich spätestens nach dem dritten Absturz als unsinnig, die schwammige Mikropulser-Kontrolle provoziert regelmäßige Fehlschüsse und vorzeitiges Ableben. Junge Spieler freuen sich über weniger Level unter "Einfach" und witzige Charaktere, Franquin-Leser und Vollblut-Hüpfer verkneifen sich den Kauf.



MBIT 8 | CODE D | ab 6 Jahren

HERSTELLER	INFOGRAMES
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	INFOGRAMES
GRAFIK	58 %
SOUND	54 %
SPIELSPASS	57%

Franquins berühmter Journalist forscht nach dem entführten Rummelsdorf-Grafen: Mäßiges Hüpfspiel mit antiker Optik.



Schwimmtüchtig: Im Höhlen-Level taucht Ihr durch unterirdische Seen und kämpft gegen Marylins Roboter.



Überflüssig: Weil Spirou nicht krabbeln kann, werden enge Passagen mit aufwendigen Rutschmanövern durchquert.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Die Super-Nintendo Komplettübersicht



Schlag mich nach: Auf den folgenden zehn Seiten sind alle offiziell in Deutschland ausgelieferten Super-Nintendo-Spiele versammelt, von "Actraiser" bis "Zombies".

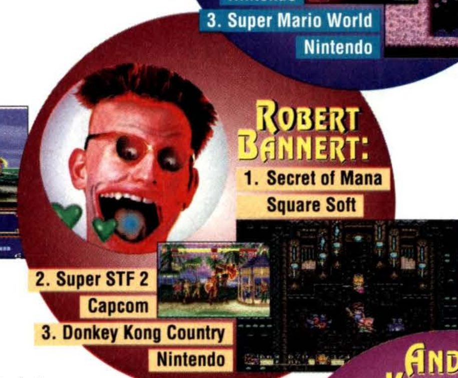
Jetzt, wo sich das 16-Bit-Zeitalter dem Ende zuneigt, ist für uns MAN!ACs der Augenblick gekommen, um noch einmal alle Super-Nintendo-Spiele Revue passieren zu lassen. Euch fehlt noch der ein oder andere Klassiker in der Sammlung? Kein Problem: Auf den folgenden Seiten findet Ihr alle Module, die seit dem Deutschland-Start des Super-Nintendo in offiziellen PAL-Versionen (also mit deutscher Anleitung oder sogar mit deutschen Bildschirmtexten) auf den Markt gekommen sind. Viele davon werden momentan vom Fachhandel zu Spottpreisen verkauft, andere gelten bereits als vergriffen. Von den knapp 500 weltweit entwickelten Modulen wurden weit über zweihundert Titel in Deutschland ausgeliefert. Wir haben diese Spiele nach Spielgenres geordnet; auf der Legende rechts seht Ihr, welche Farbe auf welches Genre hinweist. Die Jahreszahl bezieht sich nicht auf den Deutschland-Release, sondern auf das Erstveröffentlichungsjahr im Ursprungsland des Spiels. Damit enttarnt Ihr ältere Spiele, die erst mit Verspätung nach Deutschland kamen. So hat z.B. Nintendos "brandneues" Rollenspiel "Illusion of Time" schon rund eineinhalb Jahre auf dem Buckel.

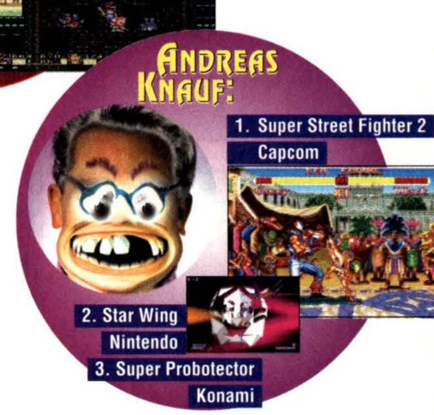
Statt mit einer detaillierten Prozent-Wertung wurden die Spiele von uns mit einem Stern (Schrott) bis zu fünf Sternen (unvergängliches Meisterwerk) ausgezeichnet. Nur bei Spielen, die wir in den letzten zwei Jahren in der MAN!AC getestet haben, verraten wir außerdem unsere Spielspaßwertung in Prozent und weisen Euch auf die MAN!AC hin, in der Ihr den entsprechenden Test findet. Viel Spaß beim Schmökern in der ultimativen Super-Nintendo-Liste.













MAN!ACs Super Nintendo All-Time Classics

- Sport & Rennspiele
- Strategie & Denkspiele
- Beat'em-Up
- Rollenspiele & Action-Adventures
- Shoot'em-Up & Action
- Jump'n'Run & Geschicklichkeit

SUPER NES A - B

Actraiser



Ungewöhnliche Mischung aus Action-Jump'n'Run und cleverem Strategiespiel. Optisch und dank des symphonischen Yuzo-Koshiro-Soundtracks auch akustisch beeindruckend. Mit Batterie.

ENIX | JAPAN, 1991

★★★★

Actraiser 2

Mega-frustrierendes Jump'n'Run im Fantasy-Milieu. Geniale Grafik, orchestrale Musik und umfangreiche Levels. 75% in MAN!AC 10/94.

ENIX | JAPAN, 1993

★★★

Addam's Family

Gute Jump'n Run-Adaption des Kinohits mit abwechslungsreicher Comic-Grafik, aber ohne umwerfende Überraschungen.

OCEAN | GB, 1992

★★★

Addam's Family Values

Gruseliges Action-Adventure im Zelda-Stil: Ordentliche Steuerung, knackige Rätsel und extrem schwere Action-Sequenzen. 79% in MAN!AC 4/95

OCEAN | GB, 1994

★★★

Aero the Acrobat

Im Ansatz witziges, aber gedehntes 8-MBit-Jump'n'Run, das trotz Trampolin-Gehopse und Feuerreifen-Tricks schnell langweilt. 59% in MAN!AC 1/94

SUNSOFT | USA, 1993

★★

Al Unser Road to Top

Magermix Rennspiel, optisch wie aus grauer Vorzeit. Mini-Sprites und gebremster Spielspaß bestimmen das Rundendrehen. 32% in MAN!AC 6/95.

MINSCAPE | GB, 1995

★★

Aladdin

Spannendes Jump'n'Run aus 1001 Nacht. Grafisch dezent schlechter als die Mega Drive-Version. 10 MBit, Paßwort, 80% in MAN!AC 1/94

CAPCOM | JAPAN, 1993

★★★★

Alfred Chicken

Grafik auf NES-Niveau, spielerisch simpel: Durchschnittliches Plattformspiel um Hühner und Eierdiebe, das immerhin herausfordert. 49% in MAN!AC 4/94

MINDSCAPE | GB, 1993

★★

Animaniacs

Jump'n'Run mal anders: Rasantes Carton-Spektakel mit dezentem Hang zur Hektik, aber immer vergnüglich, 85% in MAN!AC 12/94.

KONAMI | JAPAN, 1994

★★★★

Another World

Unkonventionelles Geschicklichkeitsspiel mit Adventure-Touch und Filmdramaturgie. Famos aninmierte Polygonen-Grafik, aber träge Steuerung. Frustgefahr!

INTERPLAY | F/USA, 1993

★★★

Ardy Lightfoot

Trotz durchschnittlicher Grafik, einfachem Level-Design und unfairen Stellen heimste "Ardy" dank putziger Darsteller und Gags 60% Spielspaß ein (3/95)

ASCII | JAPAN, 1994

★★★

Alien 3

Düsteres Ballerspektakel: Röstet Aliens, rettet Zivilisten und löst Mini-Missionen in einem einzigen Riesenlevel. Viele Waffen, viele Feinde, viel Atmosphäre.

ACCLAIM/LJN | GB, 1993

★★★

Alien vs. Predator

Lieblos heruntergeschluderte SF-Prügelei. Wer auf die armselige Aufmachung steht, hat's an einem Abend durchgespielt. 31% in MAN!AC 2/94.

ACTIVISION | USA/JAPAN, 1993

★

Art of Fighting



Grafisch aufwendige Neo-Geo-Umsetzung mit interessanten spielerischen Ansätzen (Special-Energieleiste, Zooms). Trotzdem kein „Street Fighter"-Konkurrent. 69% in MAN!AC 5/94.

SUNSOFT | JAPAN, 1994

★★★

Asterix

Linientreue Comic-Umsetzung mit Wildschwein, Lorbeerkranz und Zaubertrank: Gut spielbar, aber unoriginell. 60% in MAN!AC 11/93

INFOGRAMES | F, 1993

★★★

Axelay

Bombastisches Ballerspiel mit Perspektiven-Wechsel. Drei Levels scrollen horizontal, drei Levels in vertikalem 3D. Macht Euch auf dicke Endgegner gefaßt.

KONAMI | JAPAN, 1992

★★★★

Batman & Robin



Atmosphärische Action mit fesselnden Levels und sagenhafter Grafik & Musik. Erinnert entfernt an Segas "Dick Tracy", spielt sich aber deutlich besser. Ergebnis: 78% in MAN!AC 12/94.

KONAMI | JAPAN, 1994

★★★

Bart's Nightmare

Wirr aufgereihte Actionsequenzen in TV-gerechter Zeichentrickgrafik. Als „Bartzilla„ auf Zerstörungstour, Ballerei in der eigenen Blutbahn, Kampfflug als Bartman.

ACCLAIM | USA, 1992

★★

Batman Returns

Prügelspiel zum Kinoerfolg. Kämpfen, hüpfen, schwingen am Bat-Seil, rasende Fahrt im Bat-Mobil. Kaum Schlagvarianten, sich ständig wiederholende Feinde.

KONAMI | JAPAN, 1993

★★

Battletoads

Zusammen mit den "Double Dragon"-Helden auf Prügel-Tour: Demotivierendes Zwei-Spieler-Gekloppe ohne Rafinesse. 49% in MAN!AC 9/94.

RARE | GB, 1994

★★

Beauty & the Beast

Solide Jump'n'Run-Umsetzung des Disney-Epos. Vertrackte Steuerung, interessante Passagen, aber auch viel Mittelmaß. 64% in MAN!AC 11/94

HUDSON SOFT | JAPAN, 1994

★★★

Best of the Best

Authentische Umsetzung der härtesten Sportart der Welt. Kein wildes „Street Fighter"-Gekloppe , sondern eine ruhige etwas unspektakuläre Sport-Simulation.

LORICIEL | F, 1992

★★

Biker Mice from Mars

Zur Zeichentrick-Reihe: Action- und Extra-reiches Rundkurs-Rennen auf 30 Pisten. Für ambitionierte Fahrer zu unkompliziert. 68% in MAN!AC 1/95

KONAMI | JAPAN, 1994

★★★

Blackhawk



Höllisch schweres "Prince of Persia" mit Rambo als Hauptdarsteller. Verbissene Action, jedoch übertrieben gewalttätig. In MAN!AC 1/95 hat's 74% kassiert.

INTERPLAY | F, 1994

★★★

Blues Brothers

Schweres Jump'n'Run für ein oder zwei Spieler. Die Helden in Anzug und Krawatte sammeln LPs und verwandeln sich in muskulöse Super Blues Brothers.

TITUS | F, 1993

★★

Boogerman



Rotzfreches Jump'n'Run mit abscheulichen Gags: Spielerisch auf hohem Niveau und grafisch durchaus sehenswert. 75% in MAN!AC 6/95.

INTERPLAY | F, 1995

★★★

B.O.B.

Schwerfälliges Actionspiel von Programmier-Veteran Chris Gray. Grafisch schlicht, aber mit einigen netten Gags garniert. Guter Durchschnitt.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1993

★★

Brett Hull Hockey



Flottes Action-Eishockey mit vielen Optionen, guter Technik und einem Digi-Reporter, der niemals schweigt. 16 MBit, Für ein oder zwei Spieler. 75% in MAN!AC 12/93

NINTENDO | USA, 1993

★★★

Brainies

Puzzlereigen mit kugeligen Plüschmonstern eignet sich dank simplen Spielprinzip auch für Rätselamateure. 60% in MAN!AC 3/95.

JALECO | GB/J, 1993

★★★

Bugs Bunny

Zeichentrick-Umsetzung mit großen Sprites und grandiosen Grafik-Gags, aber konventionellem Spielablauf und langatmigen Levels. 70% in MAN!AC 5/94

SUNSOFT | USA, 1994

★★★

Bubsy
Buntes Jump'n Run mit vielfältigen Fortbewegungsarten (fliegen, klettern, in der Achterbahn und auf dem Floß) und zahlreichen Comic-Animationen.

ACCOLADE | USA, 1993

★★★

Bubsy 2
Solides Mittelklasse-Jump'n'Run mit originellen Bonusrunden und unattraktiver Grafik. 66% in MAN!AC 10/94.

ACCOLADE | USA, 1994

★★★

Carrier Aces
Knatternde MGs und pfeifende Bomben bringen im Zwei-Spieler-Modus etwas Stimmung in das Kamikaze-Modul. 60% in MAN!AC 5/95.

GAMETEK | GB, 1995

★★★

Captain America
Grobschlächtige Grafik, mäßige Musik und dilletantisches Spieldesign verpatzen eine prominente Comic-Lizenz.
29 % in MAN!AC 1/94.

MINDSCAPE | USA, 1993

★

Cal Ripken Jr. Baseball
Baseball mit dem „Iron Shortstop" der Baltimore Orioles. Grafik wurde vom Computerspiel „TV Sports Baseball" übernommen. Solide, aber langweilig.

MINDSCAPE | USA, 1993

★★

Caveman Ninja: Joe & Mac
Knüppel-lastiger Steinzeitspaß für zwei. Wer auf Dinos und Jump'n'Run-Action steht, verzeiht die technischen Patzer und das monotone Spielprinzip.

DATA EAST | JAPAN, 1991

★★★

Championship Pool
Vorwärts in die Steinzeit: Mega-umständliche Billard-Simulation mit Spielvarianten en masse.
51% in MAN!AC 1/94.

MINDSCAPE | USA, 1993

★★

Chessmaster
Lieblose Umsetzung des wenig spielstarken Computer-Schachs. Könner sind gelangweilt, Gelegenheits-Spieler greifen mangels Alternative zu.

MINDSCAPE | USA, 1992

★★

Chuck Rock
Humorvoller Steinzeit-Klassiker, der spielerisch mehr auf dem Kasten hat als ein Großteil der Konkurrenz. 70% in MAN!AC 12/93.

SONY | GB, 1993

★★★

Choplifter 3


Spannend-taktische Hubschrauber-Rettunsmission mit bedenklicher Thematik und brutalen Grafik-Gags. Leider ziemlich schnell durchgespielt. 76% in MAN!AC 9/94

EXTREME | GB, 1994

★★★

Clay Fighter
Witzige Klamaukprügelei als jugendfreie Alternative zu "Killer Instinct" & Co. Auf Dauer fehlen die taktischen Raffinessen. 70% in MAN!AC 5/94.

INTERPLAY | USA, 1993

★★★

Clay Fighter 2
Tolle Grafik und pompöse Digi-Sounds täuschen nicht über ungenaue Sprite-Kollision und unfaire Gegner hinweg. Test in MAN!AC 4/95, Spielspaßwertung 70%.

INTERPLAY | USA, 1994

★★★

Claymates
Solides Jump'n'Run mit Tonfiguren: Ordentlich gemacht, aber ohne Höhepunkte und Charme. Die passende Quittung: 51% in MAN!AC 7/94.

INTERPLAY | USA, 1994

★★

Cliffhanger
Stallone in verschneiter Einöde: Kein Patzer bei der Spielgestaltung, aber langweilig vom Anfang bis zum Ende. 48% in MAN!AC 2/94.

SONY | USA, 1993

★★

Congo's Caper
Zurück in die Steinzeit: Inoffizieller Nachfolger zu „Caveman Ninja". Grafisch noch eine Spur niedlicher, gut spielbar und witzig. Kein Zwei-Spieler-Modus!

DATA EAST | JAPAN, 1993

★★★

Cool Spot
Prima Geschicklichkeitsspiel mit sympathischen Helden, originellen Levels und grafischen Gags. Langfristig etwas ermüdend. Vom Aladdin-Erfinder David Perry.

VIRGIN | USA, 1993

★★★

Crash Dummies
Treu-doofe Adaption der 8-Bit-Vorlage, die auf einer High-End-Konsole nichts zu suchen hat: Stupide, öde, langweilig. 40% in MAN!AC 1/94.

ACCLAIM/LJN | USA, 1993

★

Crazy Chase
Drolliger High-Speed-Clown im Wettlauf gegen Bombenleger Fuse. Idealunterhaltung für gesellige Familienabende. 70% Spielspaßwertung in MAN!AC 3/95.

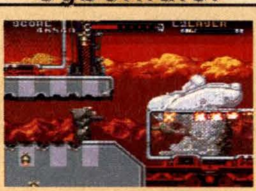
KEMCO | JAPAN, 1994

★★★

Crazy Sports
Zehn witzige Reaktions-Wettkämpfe mit James Pond. Nicht allzu tiefgründig, aber gut spielbar und grafisch süß. 69% in MAN!AC 6/94.

SALES CURVE | GB, 1994

★★★

Cybernator


Packende Roboter-Schlacht durch abwechslungsreiche Hi-Tech-Levels. Artet stellenweise in eine wüste Zerstörungsorgie aus, die selbst erfahrene Roboter-Piloten kaum noch durchblicken.

KONAMI | JAPAN, 1993

★★★

Daffy Duck
Daffy Duck & Friends tummeln sich in einem unterhaltsamen, aber viel zu schwerem Dutzend-Jump'n'Run. 64% in MAN!AC 2/94.

SUNSOFT | USA, 1993

★★

Darius Twin
Weltraum-Action in der Galaxie der Fische. Technische Mängel und langweilige Feindtaktiken nerven, trotzdem macht das Geballere mit 2-Spieler-Modus Spaß.

TAITO | JAPAN, 1993

★★★

Daze before Christmas
Santa Claus auf Rettungsaktion: Wegen penetranter Einfallslosigkeit als Geschenk ungeeigent – trotz weihnachtlicher Grafik. 37% in MAN!AC 2/95.

SUNSOFT | USA, 1994

★★

Demons Crest
Geistreiches Jump'n'Shoot mit Rätseln und magischem Flair: Die Grafik ist wunderschön, ruckt aber beharrlich. 82% in MAN!AC 2/95

CAPCOM | JAPAN, 1994

★★★★

Dennis
Bunte Grafik ist das einzige, was dieses einfältige Geschicklichkeitsspiel zu bieten hat.. Nach dem gleichnamigen Zeitungs-Cartoon. 41% in MAN!AC 12/93.

OCEAN | USA,1993

★

Dino Dini Soccer


Gutes Gebolze von "Kick Off"-Erfinder Dino Dini. Dank anderer Steuerung insgesamt unkomplizierter und damit spaßiger als die Mega-Drive-Version. 75% in MAN!AC 12/94.

VIRGIN | GB, 1994

★★★

Desert Fighter
Heißes Strategie-Action-Spektakel im Nahen Osten: Wilde Shoot'em-Up-Szenen, die vorher genau geplant werden müssen. 77% in MAN!AC 9/94

SETA | USA, 1994

★★★

Desert Strike
Beinharter Befreiungskrieg in Nahost: Die Mischung aus Action und Strategiespiel fesselt, fordert höchste Konzentration und taktische Einsatzplanung.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1993

★★★★

Donkey Kong Country


Man traut seinen Augen nicht: Spielerisch hochkarätiges Jump'n'Run mit sensationeller Grafik und perfektem Level Design. 88% in MAN!AC 1/95.

RARE/NINTENDO | GB, 1994

★★★★★

Dirt Racer FX
Durch empfindliches Fahrverhalten gebremstes Polygon-Rennen mit Blubber-Sound. Für eiserne Fans des FX-Chip. 68% in MAN!AC 5/95.

ELITE | GB, 1995

★★★

Dino City
Knallbuntes Jump'n'Run im Saurier-Land. Dank putziger Grafik und niedlichem Ambiente für alle Altersklassen geeignet. Für zwei Spieler gleichzeitig.

IREM | JAPAN, 1992

★★★

Dracula
Da nimmt selbst Dracula Reißaus: Das Action-Jump'n'Run zeugt von der Phantasielosigkeit und Inkompetenz der Programmierer. 38% in MAN!AC 1/94.

SONY | GB, 1993

★

SUPER NES D – H

Dr. Franken
Frankenstein mit Sonnenbrille: Kreuzbrave Jump'n'Run-Umsetzung eines 8-Bit-Titels. Ohne nennenswerte Gags und Grusel-Effekte. 53% in MAN!AC 4/94.

ELITE | GB, 1993

★★

Dragon
Gutes Beat'em-Up mit endlosen Kämpfen. In einer Spezial-Option könnt Ihr zu zweit gegen den Computer spielen! 70% in MAN!AC 11/94

VIRGIN | GB, 1994

★★★

Earth Defense Force
Weltraum-Gemetzel ohne Special FX. Hat im Kampf gegen moderne Ballerorgien („R-Type 3" & Co.) keine Chance. Lasche Grafik, lahme Feinde, Dudel-Sound.

JALECO | JAPAN, 1992

★★

Earthworm Jim


Rasant-witziges Plattformspektakel mit einem sympathischen Super-Wurm im Raumanzug. Dank grandioser Animationen und viel Liebe zum Detail zeichneten den Wurm mit 86% aus (Heft 11/94)

PLAYMATES | USA, 1994

★★★★★

Eek! the Cat
Kurioses Gemisch aus Jump'n'Run und Knobelaufgaben: Mäßig interessant und eine Spur zu schwer und hektisch. Die MAN!ACs meinen: 60% (in Heft 10/94)

ELITE | GB, 1993

★★

Equinox
Mal was Anderes: Stilvoller Mix aus Geschicklichkeits- und Knobelelementen mit Langzeit-Faszination. Sequel zu „Solstice" auf dem NES. 79% in MAN!AC3/94.

SONY | GB, 1993

★★★★

ESPN Baseball
Ordentlich gemachte Baseballsimulation, leider ohne größeren Unterhaltungswert oder interessante Details. 59% in MAN!AC 12/94.

SONY | GB, 1994

★★

Euro Football Champ
Müde Fußballsimulation in Abstiegsnöten. Das actionlastige Gebolze hat gegen „FIFA Soccer", „Striker" und „Sensible Soccer" keine Chance.

TAITO | JAPAN, 1992

★★

Exhaust Heat
Qualifiziert, aber keine Pole Position: Die Rennsimulation bietet nette 3D-Grafik, aber keine außergewöhnlichen Features. Die Fortsetzung (nur Import) ist besser.

SETA | JAPAN, 1992

★★

F-Zero
Futuristisches Rennspiel mit halsbrecherischen Kursen und vier unterschiedlichen Vehikeln. Intelligente Gegner, superschnelle 3D-Grafik. Noch immer Spitze!

NINTENDO | JAPAN, 1990

★★★★

F-1 Pole Position 2
Akkurate Formel-1-Simulation mit allen erdenklichen Optionen: Technisch und spielerisch jedoch auf mittlerem Startplatz. 61% in MAN!AC 11/94.

HUMAN | JAPAN, 1994

★★

F-1 Champion Edition
"F-1 World Championship Edition": Action-lastiges Rennen mit wenigen Optionen. Simulationsaspekt? Fehlanzeige! Wertung in MAN!AC 8/95: 53%

DOMARK | GB, 1995

★★

Fatal Fury
"Street Fighter 2"-Nachzieher, der gegen das Original und sein Automatenvorbild technisch und spielerisch in die Knie geht. Für zwei Spieler.

TAKARA | JAPAN, 1993

★★

Fatal Fury 2
Vernünftige Umsetzung des Neo-Geo-Klassikers. Nur die Grafik bleibt etwas hinter den Erwartungen zurück. In MAN!AC 10/94 gab's 70%.

TAKARA | JAPAN, 1994

★★★

Fatal Fury Special
Mitternachts-Tanz: Fair und abwechslungsreich schlägt die sich "Fatal Fury"-Crew durch eindrucksvolle Zwei-Ebenen-Arenen. 75% in MAN!AC 5/95.

TAKARA | JAPAN, 1995

★★★

Fievel goes West
Lieblicher Aufguß uralter Jump'n'Run-Konzepte ohne die kleinste Prise innovativer Ideen. Fehlerfrei inszeniert, aber langweilig. 63% in MAN!AC 10/94.

PROBE | GB, 1994

★★★

Fever Pitch Soccer


Nicht denken, kicken: Rasantes "Plug & Play"-Fußball mit viel Action und dezenten Gags. Die einzelnen Nationalteams unterscheiden sich durch verschiedene Spielweise. 72% in MAN!AC 8/95.

UBISOFT | D/F, 1993

★★★

FIFA Soccer
Meisterschaftsehren für das "EA Sports"-Team: Das beste Videospiel-Fußball schlägt auch auf dem Super Nintendo im Kreuzeck ein. 88% in MAN!AC 7/94.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1994

★★★★★

Final Fight 2
Nach wie vor das beste Prügelspiel seiner Art: Abwechslungsreich, ordentlich programmiert und besser als alle Clones. 72% in MAN!AC 6/94.

CAPCOM | JAPAN, 1994

★★★

Fireman
Leidlich spannendes "Backdraft"-Drama mit nur einem Schauplatz: Kaum Abwechslung, keine Faszination. Die Quittung waren 58% in MAN!AC 5/95.

HUMAN | JAPAN, 1994

★★

First Samurai
Atmosphärisches Schwertkampf-Abenteuer in vier Levels. Viel Action, dezent eingestreute Rätsel und effektvolle Grafik runden diese Computerspiel-Adaption ab.

KEMCO | GB, 1993

★★★

Flashback
1:1 Umsetzung des französischen Amiga-Spiels. Fesselnde Polygon-Animation, aber frustige Fallen, Feinde und Mini-Rästel. 76% in MAN!AC 1/94.

SONY | F/USA, 1993

★★★

Flintstones
Einfallsloses Jump'n'Run mit "Fred Feuerstein"-Grafik und herzhaften Ruckeleinlagen. Viele Mini-Levels, Paßwort und 2-Spieler-Modus. 59% in MAN!AC 5/94.

TAITO | JAPAN, 1994

★★

Foreman Boxing
Voller Name: „George Foreman K.O. Boxing". Boxspiel ohne Schwung. Statt Sport-Realismus hirnloses Gebolze. Nur für Faustkampf-Fetischisten.

ACCLAIM | USA, 1992

★

Full Throttle Racing
Mißlungene Mischung: Miserable Steuerung, öde Grafik und unfairer Spielablauf verleiden jeden Spaß. Unser Fazit in MAN!AC 12/94: 44% Spielspaß.

GREMLIN | GB, 1994

★★

Fun & Games
Spielen, malen, musizieren, verkleiden: Höchst seltsames Quartett simpelster Anwendungen. Nur für die Kleinsten. 40% in MAN!AC 9/94.

SONY | GB, 1994

★

Ghoul Patrol
Saurier-starkes 16-MBit-Epos mit Dolby-Surround-Sound. Tadelloses Action-Adventure mit toller Atmosphäre und großen Levels. Spannende 3D-Sequenzen.

OCEAN | USA, 1993

★★★

Gods
Schlampige Computerspiel-Umsetzung. Technisch hinter dem Mond, spielerisch ganz interessant: Lauft durch verzwickte Plattform-Welten und kämpft gegen gerissene Monster.

MINDSCAPE | GB, 1992

★★

Goof Troop


Karibisches Action-Adventure um Goofy und seinen Neffen Max. Rätseln und Forschen auf einer Pirateninsel – ein feines Genre-Gemisch für Teamworker. 75% in MAN!AC 11/93

CAPCOM | JAPAN, 1993

★★★

GP-1
Überflüssige Zweispieler-Zweirad-Simulation ohne Profil: Ein dreifaches "Wertungshoch" auf das Mittelmaß. 56% in MAN!AC 2/94.

ATLUS | JAPAN, 1993

★★

Hagane
Ausgeklügelter Action-Hammer um stählernen Koloß: Anfänger treibt der überzogene Schwierigkeitsgrad in den Irrsinn. Trotzdem: 82% in MAN!AC 4/95.

HUDSON SOFT | JAPAN, 1994

★★★★

Heberekes Popoon
Völlig harmloses Tüftelspiel im "Columns"-Look mit mehreren Spielmodi und dezenten Innovationen. Zielgruppe: bis 8 und ab 80. 63% in MAN!AC 2/95.

SUNSOFT | JAPAN, 1994

★★

Hurricanes
Grafisch schlechter als auf dem Mega Drive, spielerisch dasselbe: Uninspiriertes Jump'n'Run mit einem Fußball als Waffe. Glatte 50% in MAN!AC 12/94.

U.S. GOLD | GB, 1994

★★

Hook
Farbenfrohes Märchen-Jump'n'Run: Peter Pan kann sich knapp über das Mittelmaß hinausfechten. Mit der Mega-CD-Version identisch. 65% in MAN!AC 12/93.

SONY | JAPAN, 1993

★★

Home Alone 2
Katastrophaler Geschicklichkeitstest mit Klein-Kevin. Miese Grafik, mieses Spiel. Mit diesem Spiel im Modulschacht bleibt Ihr garantiert alleine...

THQ | USA, 1993

★

Humans
Die "Lemmings" lassen grüßen: Unkompliziertes Steinzeit-Denkspiel ohne Überraschungen und mit Sprite-Chaos. 69% in MAN!AC 5/94.

GAMETEK | GB, 1994

★★★

Hunt for Red October
Ab zu den Fischen: Niveauloses Unterwasser-Spiel mit katastrophaler Grafik. Kaum Bezug zum spannenden Kino-Thriller. US-Kids spielen mit der Super-Bazooka.

THQ | USA, 1992

★

Hyperzone
Baller-Geflitze im Tunnel-Format: Enge Fahrbahn, blöde Hindernisse und Feinde, die sich kaum Mühe geben, Euch zu überraschen. Lieb- und belanglos.

HAL | JAPAN, 1992

★

Illusion of Time


Intelligentes Action-Adventure mit putziger Anime-Grafik. Dank der lehrreichen Story und einfacher Bedienung auch für jüngere Spieler bestens geeignet. Glatte 80% in MAN!AC 7/95.

ENIX | JAPAN, 1994

★★★★

Incredible Hulk
Ein Muskelprotz macht Kleinholz: Deftiges Actionspiel mit viel Geprügel, ansprechender Optik und offenkundigen Design-Mängeln. 60% in MAN!AC 8/94.

U.S. GOLD | GB, 1994

★★

Indiana Jones
Trio furios: Umfangreiches Jump'n'Shoot im Stil der "Star Wars"-Module mit farbenfroher Grafik und Surround-Sound. 79% in MAN!AC 11/94.

JVC | D, 1994

★★★★

International Soccer


"International Superstar Soccer" ist ein prachtvolles Action-Fußball mit klasse Animationen und liebevoller Präsentation. Leider nur für ein bis zwei Spieler, trotzdem 83% in MAN!AC 3/95.

KONAMI | JAPAN, 1994

★★★★

Itchy & Skratchy
Ein unausgegorenes Spielprinzip und die schlampige technische Ausführung ersticken jeglichen Spielspaß im Keim. Wertung in Heft 3/95: 35%.

ACCLAIM | GB, 1994

★

James Bond Jr.
08/15 statt 007: Der Junior-Spion blamiert sich in einem billigen Jump'n'Run ohne Effekte, Gags und neue Spielideen.

THQ | USA, 1992

★

Jelly Boy
Überraschungspaket: Das zunächst unscheinbare Spiel beweist Ideenreichtum und ausgeklügelte Levelgestaltung. Wertung in MAN!AC 2/95: 71%.

ELECTRONIC ARTS | GB, 1994

★★★

Judge Dredd
Action-Eintopf mit traditionellen Zutaten: Brutaler Future-Cop richtet Kriminelle und erfüllt Vernichtungs-Missionen. 64% in MAN!AC 8/95.

ACCLAIM | GB, 1995

★★★

Jungle Book
Disney-gerecht inszeniertes und schweres Jump'n'Run, das Euch statt neuen Ideen aufwendige Grafik beschert. 77% in MAN!AC 8/94.

VIRGIN | USA/GB, 1994

★★★

Jungle Strike
Abwechslungsreiches Action-Spektakel mit viel Strategie und Taktik: Neun heikle Missionen fordern Köpfchen und Feuerfinger. 78% in MAN!AC 8/95.

ELECTRONC ARTS | GB, 1995

★★★★

Jurassic Park
Saurier-starkes 16-MBit-Epos mit Dolby-Surround-Sound. Tadelloses Action-Adventure mit toller Atmosphäre und großen Levels. Spannende 3D-Sequenzen.

OCEAN | USA, 1993

★★★

Jurassic Park 2
Als Sicherheitsbeamter im Dino-Park kämpft Ihr in sechs eintönigen Missionen gegen Agenten eines Konkurrenz-Konzerns. 59% in MAN!AC 2/95.

OCEAN | GB, 1994

★★

Justice League
Durchschnittsprügler mit mieser Animation und schlampiger Steuerung. DC-Leser freuen sich über comicgerechte Attacken. 58% in MAN!AC 6/95.

SUNSOFT | JAPAN, 1995

★★

John Madden 94
Stark verbessertes und spielerisch erstklassiges Football-Modul mit Ligamodus und Fünf-Spieler-Option. 85% in MAN!AC 3/94.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1993

★★★★

Jimmy Connors Tennis


„Jimmy Connors Pro Tennis Tour". Brillante Tennissimulation für bis zu vier Spieler. Highlight der deutschen Produktion (vom „Battle Isle"-Erfinder Blue Byte) ist die ausgeklügelte Steuerung.

UBISOFT | D/F, 1993

★★★★

John Madden 93
Zweites „John Madden Football" für das Super Nintendo. Spielerisch gewohnt gut, aber durch zu schnelle Spieler und Flackereinlagen hektisch & unübersichtlich.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1992

★★★

Kick Off
Alles wie gehabt: Viele überflüssige Optionen, undurchsichtige Steuerung und hektisches Gebolze auf dem Platz – selbst die Rote Karte ist zu gnädig.

IMAGINEER | JAPAN, 1992

★

Kick Off 3
Völlig überarbeitete Neuauflage der Kick-Off-Serie: Trotz kleiner Macken sehr flott und gut zu spielen. Wertung in MAN!AC 7/94: 77%.

ANCO | GB, 1994

★★★

King of Dragons
Fantasy-Knüppeltour für zwei. Solide gestaltet, spielerisch aber flau – nach einer halben Stunde langweilig. 59% in MAN!AC 8/94.

CAPCOM | JAPAN, 1994

★★

Knights of the Round
Typisches Spielhallengemetzel mit auflockernden Ideen und Extras. Solide umgesetzt, spielerisch eher platt. In MAN!AC 7/94 gab's 69% Spielspaß.

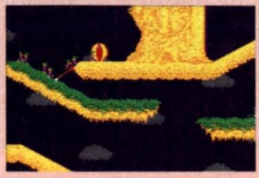
CAPCOM | JAPAN, 1994

★★★

Legend
Mit Streitaxt und Breitschwert: Etwas behäbige Fantasy-Metzelei mit großen Sprites und einer Prise Zauberei. 66% in MAN!AC 12/94.

SONY | F/D, 1994

★★

Lemmings 2


Schwaches Sequel, aber gutes Spiel. Tüftelei unter Zeitdruck mit dezent anderem Level-Arrangement und satterem Sound als auf dem Mega Drive. Wertung in MAN!AC 12/94: 79%.

PSYGNOSIS | GB, 1994

★★★★

Lion King


Löwen-Jungstar in Hochform: Niedliche Akeure und beeindruckende Technik sorgen für Stimmung. Der gesteigerte Schwierigkeitsgrad verlangt Disney-Fans das letzte ab. 79% in MAN!AC 1/95.

NINTENDO | JAPAN, 1993

★★★★

Looney Tunes Basketball


Basketball für Zeichentrick-Fans: Unkomplizierter "NBA Jam"-Verschnitt mit tasmanischem Teufel und seinen Freunden. Flottes Spiel mit putzigen Animationen. 67% in MAN!AC 6/95.

SUNSOFT | JAPAN, 1995

★★★

Lord of the Rings
Schwache Grafik, sinnlose Puzzles und langweiliger Spielverlauf schläfern selbst den größten Tolkien-Fan ein. MAN!AC meint: 34% Spielspaß (Heft 1/95).

INTERPLAY | GB, 1994

★

SUPER NES M – P

Madden 95
Spielerisch gutes Football, das allerdings dem Vorgänger viel zu ähnlich ist und neue Features vermissen läßt. 83% in MAN!AC 2/95.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1994

★★★★

Magic Boy
Langweiliges Jump'n'Shoot mit dreieinhalb Spielelementen: Zu teuer, zu kurz, zu öde. Die Quittung waren 42% in MAN!AC 10/94.

JVC | GB, 1994

★

Marios Time Machine
Lockere Geschichtsstunde mit deutschen Texten: Mario besucht historische Persönlichkeiten und lernt mit jedem Knopfdruck. 69% in MAN!AC 7/94.

MINDSCAPE | GB, 1994

★★★

Maximum Carnage
"Final Fight" im Marvel-Comic-Land: Kaum neue Ideen, aber spielerisch und technisch solide inszeniert. In MAN!AC 11/94 gabt's 63% Spielspaß.

ACCLAIM | GB, 1994

★★★

Mega Man X


Techno-Jump'n'Run mit fetziger Musik, klassischem Spielprinzip und harten Gegnern: Dank Paßwort haben auch Anfänger eine Chance. Die Wertung in MAN!AC 7/94: 76% Spielspaß.

CAPCOM | JAPAN, 1994

★★★

Mickey & Minnie
"Magical Quest" mit Zwei-Spieler-Modus und ohne technische Mängel. Nur spielerisch nicht so gut wie das erste Abenteuer. 76% in MAN!AC 3/95.

CAPCOM | JAPAN, 1994

★★★★

Micro Machines
Super-simples Rundkursrennen für ein bis vier Spieler. Alleine eher langweilig, in der Gruppe durchaus unterhaltsam. 59% in MAN!AC 3/95.

OCEAN | GB, 1994

★★

Mighty Max
Unglaubliches unoriginelles Hüpfspiel mit veralteter Winz-Grafik. Immerhin zu zweit gleichzeitig spielbar. In MAN!AC 11/94 gab's 39%.

OCEAN | GB, 1994

★

Mr. Nutz
Putziges Vollblut-Jump'n'Run mit possierlichem Hauptdarsteller und guter Grafik. Spielerisch leicht angestaubt und nicht gerade einfach. 70% in MAN!AC 4/94.

OCEAN | GB, 1993

★★★

Mr. Tuff
Spannungsarmes No-Name-Jump'n'Run im Roboterland: Bunt, putzig, einfallslos, überteuert. Zur Belohnung 51% in MAN!AC 4/95.

OCEAN | GB, 1995

★★

Mystical Ninja
Einzigartiges Action-Adventure in deutscher Sprache: Abgefahrene Gags, packende Action und tolle Überraschungen. Für 2 Spieler. 84% in MAN!AC 4/94.

KONAMI | JAPAN, 1991

★★★★

Mystic Quest
Kindisch, aber dennoch etwas phantasielos: Monstergekloppe am laufenden Band, große Labyrinthe, niedliche Grafik. Mit Player's Guide. 76% in MAN!AC 1/94.

SQUARE/NINTENDO | JAPAN, 1993

★★★

NBA JAM
Perfekte Umsetzung des Erfolgsautomaten: Rasantes Dunkspektakel für bis zu vier Spieler. Schwerpunkt auf Action, nicht auf Simulation. 85% in MAN!AC 3/94.

ACCLAIM | USA, 1994

★★★★

NHLPA Hockey 93
Fesselnde Eishockey-Simulation mit ausgeklügelter Steuerung & vielen Statistiken. Leider ruckeln Animation und Scrolling - schwächer als auf dem Mega Drive.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1992

★★★

NHL Hockey '95


Spielbarkeit und Optionen entsprechen der exquisiten Mega-Drive-Version. Einziges Manko: Das Spiel läuft auf PAL-Konsolen recht langsam. Trotzdem mit 87% (Heft 2/95) das beste Ice-Hockey.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1994

★★★★

NFL Quaterback
Spielerisch nicht ganz ausbalanciert, ansonsten sehr gut auf dem Super Nintendo eines der besten Football-Spiele. Satte 82% Spielspaß in MAN!AC 4/95.

ACCLAIM | USA, 1994

★★★★

NBA Jam T.E.


Herzerfrischendes Action-Basketball, aber spielerisch fast identisch mit dem Vorgänger. Keine Unterschiede zur Mega-Drive-Version. 86% in MAN!AC 3/95.

ACCLAIM | USA, 1994

★★★★

NHL Hockey 94
EA macht dem Super Nintendo Dampf: Spielerisch, technisch und optisch deutlich besser als die 93er Version. 86% in MAN!AC 2/94.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1993

★★★★

NFL Football
Kümmerliche Grafik, verwirrende Zooms und völliges Durcheinander im Spielablauf: American Football zum Abgewöhnen. 26% in MAN!AC 5/94.

KONAMI | USA, 1993

★

Nigel Mansell GP


Trainingsrunden, diverse Wetterverältnisse und WM-Modus: Gelungene Mischung aus brachialer Bleifuß-Action & detailfreudiger Simulation. Lange Motivation durch viele Spielmodi. 75% in MAN!AC 12/93.

GREMLIN | GB, 1993

★★★

Nigel Mansell Indycar
Etwas besser als die Mega-Drive-Version. Der größere Bildausschnitt ist vor allem im Zwei-Spieler-Modus unentbehrlich. Die Belohnung: 71% in MAN!AC 1/95.

ACCLAIM | USA, 1994

★★★

NBA Live '95
Basketballsimulation mit Realitätsanspruch. Durch überhohes Tempo oft zu hektisch. Trotzdem eine glatte 80%-Wertung in MAN!AC 1/95.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1994

★★★★

Operation Logic Bomb
Düsterer Durchschnitt: Marschiert durch perspektivisch dargestellte Industrie-Labyrinthe und ballert, sobald sich was rührt. 44% in MAN!AC 1/94.

JALECO | JAPAN, 1993

★★

Operation Starfish
Süßes Mainstream-Jump'n'Run mit traditionellen Vorzügen, jedoch ohne kreative Impulse. Umfangreich & gut spielbar. 75% in MAN!AC 4/95.

U.S. GOLD | GB, 1995

★★★

Outlander
Mad Max ist zurück: Rucklige (und blutige!) 3D-Bleifuß-Levels wechseln mit stupiden Prügelabschnitten. Extrem langweilig.

MINDSCAPE | GB, 1992

★

Pac-Attack
Im Original: „Cosmo Gang". Harmloser "Tetris"-Verschnitt ohne Gimmicks: Das ideale Spiel, um Eltern oder Freundin ans Joypad zu locken. 65% in MAN!AC 6/94.

NAMCO | JAPAN, 1993

★★★

Pac in Time
Interessantes und liebevolles Jump'n'Run mit guten neuen Ideen und kniffliger Steuerung. Nicht nur für Kinder geeignet. 74% in MAN!AC 12/94.

NAMCO | F, 1994

★★★

Pac Man 2
Charmanter Slapstick mit Pac Man and Friends: Langfristig jedoch eintönig und spielerisch unausgegoren. 68% in MAN!AC 4/95.

NAMCO | USA, 1994

★★★

Paperboy 2
Uninspirierter Aufguß eines veralteten Spielprinzips: Als Fahrradjunge verteilt Ihr Zeitschriften, weicht herumlaufenden Rasenmähern aus und versucht, wachzubleiben.

MINDSCAPE | USA, 1992

★

Page Master
Märchenhaft präsentiertes Plattformspiel, dem spielerische Defizite den Aufstieg in die Oberliga versagen. 72% in MAN!AC 1/95.

FOX | GB, 1994

★★★

Parodius
Ballerspiel mit duschenden Pinguinen, weinenden Jungfrauen und tanzenden Sumo-Schweinen. Technisch & spielerisch ungeschlagene Baller-Persiflage.

KONAMI | JAPAN, 1992

★★★★★

Paws of Fury
Die technisch überarbeitete Umsetzung des Mega-Drive-Prüglers um wilde Kung-Fu-Tiere bietet einen Hauch mehr Spielbarkeit. 68% in MAN!AC 3/95.

GAMETEK | USA, 1995

★★★

PGA Tour Golf
Ansprechende Golf-Simulation, die dank intelligentem Turnier-Modus besonders den Solo-Spieler unterhält. Nur optisch ist's etwas enttäuschend.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1992

★★★

Phalanx
Durchschnittliches Ballerspiel von links nach rechts. Solide Extrawaffen, mäßig beeindruckende Gegner-Armada – nur für Action-Freaks.

KEMCO | JAPAN, 1992

★★

Pilot Wings
Mit Fallschirm, Segelflieger und Helikopter: Sport-Flugsimulation mit tollen 3D-Effekten. Bis auf den letzten Level gibt's bei Pilotwings keine Gewalt; Geheimtip.

NINTENDO | JAPAN, 1991

★★★

Pinball Fantasies
Lieblose Amiga-Umsetzung von vier ganz normalen Bildschirm-Flippern. Gutes Punkte-System, wenig Features, null Special-FX. 68% in MAN!AC 2/95.

GAMETEK | GB, 1994

★★★

Pinball Dreams
Bildschirm-Flipper mit vier Variationen & realistischem Kugelverhalten, aber nervigem Ruckel-Scrolling. Eine Computerspiel-Umsetzung. 68% in MAN!AC 4/94.

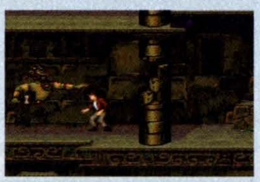
GAMETEK | GB, 1993

★★★

Pirates of Dark Water
Mäßig interessante Mischung aus Monster-Prügeln und "Final Fight" mit spielerische Längen statt Überraschungen. 62% in MAN!AC 8/94.

SUNSOFT | USA, 1994

★★★

Pitfall – Mayan Adv.


Herausforderndes Jump'n'Run im "Indiana Jones"-Ambiente. Optik und Akustik werden zelebriert, die Spielbarkeit frustriert zeitweise. Mit 77% Spielspaßwertung (Heft 12/94) ausgezeichnet.

ACTIVISION | USA, 1994

★★★

Plok
Kitschig-humorvolles Jump'n'Run mit "A"-ha-Effekt: Abgedrehte Grafik, Abrock-Akustik und astreinem Spielwitz. 80% in MAN!AC 1/94.

TRADEWEST | GB, 1993

★★★

Pocky & Rocky


Ideenreiches Action-Abenteuer mit perspektivischer Japano-Grafik und sympathischen Spielfiguren. Nicht leicht, aber spielerisch gehaltvoll. Mit Zwei-Spieler-Modus. 75% in MAN!AC 12/93.

NATSUME | JAPAN, 1993

★★★

Pocky & Rocky 2


Ideal für Anime-Begeisterte: Kurzweiliges Action-Vergnügen mit goldigen Charakteren und fantasievollen Riesen-Levels. Wir finden's genauso gut wie den Vorgänger – 75% in MAN!AC 4/95.

NATSUME | JAPAN, 1994

★★★

Pop'n Twinbee
Vertikal scrollende Bonbon-Ballerei um den Knuddel-Helden Twin Bee. Super hektische, aber technisch einwandfreie Automatenumsetzung.

KONAMI | JAPAN, 1993

★★★

Populous
Macht Berge zu fruchtbaren Feldern. Sind Eure Anhänger zahlreich genug, werden Kreuzritter ernannt, Vulkane und Erdbeben auf den Feind gehetzt.

IMAGINEER | JAPAN/GB, 1991

★★★★

Populous 2
Super-saubere Umsetzung des Oberklasse-Strategiespiels mit viel schwarzem Humor. Nur Joypad-Steuerung & Paßwort nerven. 75% in MAN!AC 7/94.

IMAGINEER | JAPAN/GB, 1993

★★★

Power Drive
Gute Steuerung, toll animierte Autos und Sonderprüfungen: Dies sind die Vorzüge der Rundkurs-Raserei, der Rest ist Durchschnitt. 63% in MAN!AC 2/95.

U.S. GOLD | GB, 1994

★★★

Powermonger
Vom Olymp aufs Schlachtfeld: Eine Spur komplizierter & detailreicher als das bestechend einfache „Populous", das von den gleichen Programmierern stammt.

IMAGINEER | JAPAN/GB, 1992

★★★

Prince of Persia
Stilvolle, aber schwere Mischung aus Labyrinth- und Geschicklichkeitsspiel, wegen der realistischen Bewegungen des Hauptdarstellers ein Klassiker.

NCS/KONAMI | JAPAN, 1992

★★★

Putty Squad
Herziges Jump'n'Run mit Grübeleinschlag. Kindliche Optiken und pummlige Helden begeistern vor allem jüngere Spieler. 66% in MAN!AC 8/95.

OCEAN | GB, 1995

★★★

Pugsley's Scavenger Hunt
Phantastisch bunte & einfallsreiche Level-Grafik, unverschämt hoher Schwierigkeitsgrad und Ruckelprobleme. Nur Profis dürfen das Spiel genießen.

OCEAN | GB, 1992

★★★

Push Over
Cleveres Denkspiel, das auch Geschicklichkeit fordert: Fans dieser Genre-Mischung kommen bei diesem schlicht aufgemachten Grübelmodul auf ihre Kosten.

OCEAN | GB, 1992

★★★

Puzzle Bobble


Unglaublich fesselndes Tüftelspiel mit Tempo, Taktik und einem Suchtfaktor in "Tetris"-Dimension. Zur Belohnung gab's 87% Spielspaß-Wertung in MAN!AC 6/95.

TAITO | JAPAN, 1995

★★★★

Player Manager
Mit K.H. Rummenigge. Langatmiger Mix aus traditionellem „Kick Off"-Fußball und einem Wust an Manager-Optionen. Kläglicher Sound. 42% in MAN!AC 11/93.

IMAGINEER | GB, 1993

★★

Radical Rex
Witziger Held wird in einem abgedroschenen Allerwelts-Jump'n'Run verheizt, das dreist andere Spiele kopiert. 58% in MAN!AC 10/94.

LASERBEAM | AUS, 1994

★★★

Rainbow Bell Adventure
Witzig-rasantes Zwei-Spieler-Jump'n'Run im Land der Glöckchen. Der beste Videospiel-Auftritt von Knuddel-Roboter Twin Bee & Co. 77% in MAN!AC 4/94.

KONAMI | JAPAN, 1994

★★★

Rise of the Robots
Roboter ohne Power: Trotz 32 MBit grafisch wie spielerisch minimal schlechter als die Mega-Drive-Variante. Die Quittung: 38% Spielspaß in MAN!AC 2/95.

ACCLAIM | GB, 1994

★

Rock'n Roll Racing
Kraftvolles Megabit-Motodrom ohne Fehlzündung: Spannend, hinterhältig und mächtig motivierend. Gute Rock-Musik von Tim Follin. 77% in MAN!AC 4/94.

INTERPLAY | USA, 1993

★★★

Run Saber
Saubere Action-Produktion ohne verschwenderisches Drumherum: Ein angenehm spielbarer Verwandter zu Capcoms "Strider". 62% in MAN!AC 2/94.

ATLUS | JAPAN, 1993

★★★

Samurai Shodown


Prügelspiel mit Waffen. Grafisch wäre mit Sicherheit mehr drin gewesen. Spielerisch wurde SNKs Neo-Geo-Linzenz ansprechend umgesetzt. Wertung in MAN!AC 1/95: 74%.

TAKARA | JAPAN, 1994

★★★

Sensible Soccer


Minimale Grafik, maximaler Spielspaß: Rasantes Fußball mit genial einfacher Steuerung und Langzeitmotivation, inszeniert von den gleichnamigen Kultprogrammierern. 86% in MAN!AC 1/94.

SONY | GB, 1993

★★★★

R-Type 3
Endlich ein "R-Type", das dem Super-Nintendo gerecht wird: Altbewährte und neue Ideen in einem rundum geglücktem Actionspektakel. 84% in MAN!AC 6/94.

IREM | JAPAN, 1994

★★★★

Schlümpfe, Die
Abwechslungsreiches Jump'n'Run mit spielerischen Durchhängern und überhartem Schwierigkeitsgrad. 72% in MAN!AC 8/94.

INFOGRAMES | F, 1994

★★★

SUPER NES S

Secret of Mana



Der Bildschirm lebt: Action-Rollenspiel mit epischer Handlungsweite, Drei-Spieler-Modus und leicht erlernbarer Bedienerführung. Zur Belohnung gab's 86% Spielspaß in MAN!AC 12/94.

DATA EAST | USA/AUS, 1993

★★★★★

Shadow Run



Action, Grübeln und viel Kommunikation: Ungewöhnliches Cyberpunk-Rollenspiel mit komplexer Story und düsterer Endzeit-Atmosphäre. Mit Batterie. 81% in MAN!AC 3/94.

DATA EAST | USA/AUS, 1993

★★★★

Shaq Fu

Prügelspiel mit Basketball-Superstar Shaquille O'Neal. Spielerisch mit der Mega-Drive-Version identisch, lediglich technisch überarbeitet. 70% in Heft 12/94.

ELECTRONIC ARTS | USA, 1994

★★★

Sim City

Motivierende Mischung aus Strategiespiel & Wirtschaftssimulation. Leicht aufgepeppte Umsetzung eines US-PC-Spiels. Nutzt die PAL-Auflösung und die Maus.

NINTENDO | JAPAN/USA 1991

★★★★★

Skyblazer

Ideenreiches Action-Jump'n'Run vom "Hook"-Schöpfer: Packendes Level-Design und edle Grafik mit "Ghouls'n'Ghosts"-Touch. 82% in MAN!AC 1/94.

SONY | JAPAN, 1993

★★★★

Slam Masters

Fade Präsentation, sonst gute Umsetzung des finessenreichen Wrestling-Automaten. Sogar mit Vier-Spieler-Modus. 75% in MAN!AC 10/94.

CAPCOM | JAPAN, 1994

★★★

Soccer Kid

Umsetzung eines lahmen Amiga-Plattformspiels: Jump'n'Run mit Fußball als Waffe, ansonsten nichts Neues. 42% in MAN!AC 12/94.

OCEAN | GB, 1994

★★

Soccer Shootout

Fehlerfreies Action-Fußball mit Rasen- sowie Hallenplätzen und vielen Spielmodi. Ansonsten keine besonderen Merkmale. 75% in MAN!AC 8/95.

CAPCOM | USA, 199X

★★★

Soulblazer

Atmosphärisch stimmiges Action-Adventure in technisch ansprechendem Gewand. Mangelnde Abwechslung trübt das Vergnügen. 78% in MAN!AC 2/95.

SONY | GB, 1993

★★★★

Space Ace

Das ungewöhnliche Spieldesign verschafft dem Weltraumabenteuer einen eigenen Reiz, der den Frustfaktor knapp übertrifft. 64% in MAN!AC 6/94.

EMPIRE | GB, 1994

★★★

Space Invaders

Für Nostalgiker: Alle klassischen Invaders-Varianten auf einem Super-Game-Boy-Modul – ein leicht abgestaubtes Vergnügen. 66% in MAN!AC 3/95.

NINTENDO | JAPAN, 1993

★★★

Spanky's Quest

Mittelprächtiges Jump'n'Run im Affenland. Wenig neue Ideen, auf Dauer eintönig und unspektakulär.

NATSUME | JAPAN, 1992

★★

Sparkster



Vom Mega Drive zum Super Nintendo: Sparkster in Hochform. Springt, fliegt und rutscht mit ihm durch eine Vielzahl abwechslungsreicher Levels. In MAN!AC 11/94 gab's 81% Spielspaß-Wertung.

KONAMI | JAPAN, 1994

★★★★

Spectre

Kurzweilige Battlezone/Mechwarrior-Variante mit Polygongrafik, Sprachausgabe und fetzigem Zwei-Spieler-Modus. 61% in MAN!AC 7/94.

GAMETEK | USA, 1994

★★★

Speedy Gonzales

Schnelles Jump'n'Run mit knackigen Hüpf-Sequenzen: Leider bieten die sparsam verteilten Gegner wenig Abwechslung. 70% in MAN!AC 5/95.

SUNSOFT | JAPAN, 1994

★★★

Spider-Man

Durch unlogische Rätsel und unfaire Stellen verheddern sich der grafisch akzeptable Marvel-Held im Level-Wirrwarr. Zur Strafe nur 45% in MAN!AC 5/95.

ACCLAIM | USA, 1995

★★

Spindizzy Worlds

Kniffliger Geschicklichkeitstest um einen Kreisel. Feinfühlige Steuerung, Geduld sowie Köpfchen werden in 100 abstrakten Levels gefordert. Exzentrischer Soundtrack.

ACTIVSION | USA/GB, 1992

★★★★

Star Trek: TNG

Futuristisches Abenteuer der "Next Generation"-Crew: Trekkies vermissen die Ausnutzung des Hintergrund-Universums. 64% in MAN!AC 4/95.

SPECTRUM HOLOBYTE | USA, 1994

★★★

Star Wars Chess

Überaus dürftiges Schachspiel mit den Star-Wars-Charakteren. Mit Original-Regeln und Kampf-Animationen. Nur 34% in MAN!AC 1/95.

KONAMI | USA 1994

★

Starfleet Academy

Filmsoundtrack, solide Polygongefechte und fundierter Star-Trek-Background machen das Modul zu willkommener Trekkie-Kost. 68% in Heft 4/95.

INTERPLAY | USA, 1994

★★★

Stargate

Kurt Russel in High-Tech-Ägypten: Spielerisch und technisch solides Jump'n'Shoot ohne Innovationen oder Abwechslung. In MAN!AC 7/95 gab's 59% Spielspaß.

ACCLAIM | GB, 1995

★★★

Star Wing

Tiere im Weltall: Das ultimative 3D-Spiel für das Super Nintendo. Spitzen-Story und Dramaturgie, Hammer-Sound und pausenlose Action. Mit SFX-Chip.

NINTENDO | JAPAN/GB, 1993

★★★★★

Street Racer



Schön & schnell: Grafisch zieht das aufwendige Renn-Spektakel an "Mario Kart" vorbei – leider fehlt's an Feintuning und Spieltiefe. Dafür mit Vier-Spieler-Modus. Fazit in MAN!AC 12/94: 79% Spielspaß.

UBISOFT | GB, 1994

★★★★

Stunt Race FX

Hat mit "Mario Kart" nicht viel gemeinsam: Abwechslungsreiches Comic-Rennspiel mit Polygongrafik & mickrigem Zwei-Spieler Modus. 89% in Heft 8/94.

NINTENDO | JAPAN, 1994

★★★★★

Street Fighter 2

Das beste Prügelspiel. Alle Schlagvarianten der 12 Kämpfer wurden ohne Abstriche vom Automaten auf das 16-MBit-Modul übertragen. Beeindruckend.

CAPCOM | JAPAN, 1992

★★★★★

Street Fighter 2 CE Turbo

Schneller und bunter als der Vorgänger. Von ein paar neuen Schlagvarianten abgesehen kaum Unterschiede zum brillanten Vorgänger. 93% in MAN!AC 11/93.

CAPCOM | JAPAN, 1993

★★★★★

Striker

Rasantes Spitzenfußball mit einfacher, aber durchdachter Steuerung und motivierender Soundkulisse. Mit Hallenoption und Zwei-Spieler-Modus.

ELITE | GB, 1993

★★★★

Sunset Riders

Herrlich destruktive Zwei-Spieler-Ballerei in zünftiger Western-Atmosphäre. Leider fehlen echte Höhepunkte. 67% in MAN!AC 11/93.

KONAMI | JAPAN, 1992

★★★

Super Adventure Island

Etwas enttäuschende 16-Bit-Premiere der NES-Erfolgsserie um Master Higgins. Nur fünf Levels, kaum neue Ideen, aber gut spielbar.

HUDSON | JAPAN, 1991

★★★

Super Advent. Island 2

Held in Blätterhose macht Inselreich unsicher: Gute Spielbarkeit sorgt trotz niedrigem Schwierigkeitsgrad für Spielspaß. 76% in MAN!AC 2/95.

HUDSON | JAPAN, 1994

★★★

Super Air Diver

Trotz DSP-Chip ein Flop: Unfair, langweilig und grafisch öde. Microprose "F15 Strike Eagle" ist das bessere Düsenjäger-Spiel. 36% in MAN!AC 1/94.

ASMIK | JAPAN, 1993

★

Super Battleship

Super-peinliches "Schiffe versenken" mit Sound und Grafik aus der Videospiel-Vorzeit. Mehr als 4 MBit war's dem Hersteller nicht wert. 25% in MAN!AC 4/94.

MINDSCAPE | USA 1993

★

Super Battletank 2
Amis in Nahost: Ultra-hartes Panzergemetzel ohne Tiefgang, Gags oder moralisches Hintertürchen. 67% in MAN!AC 9/94.

ABSOLUTE | USA, 1994

★★★

Super B.C. Kid
Erstklassiges Leveldesign und vielfältige Extra-Kombinationen katapultieren B.C. Kid in die Ruhmeshalle der Steinzeithelden. 85% in MAN!AC 3/95.

HUDSON SOFT | JAPAN, 1994

★★★★★

Super Bomberman
Allein echt nett, zu viert die Hölle: Wer genügend Kumpels zusammenrufen kann, hat nächtelang Spaß. Fortsetzung folgt. 85% in MAN!AC 12/93.

HUDSON | JAPAN, 1993

★★★★★

Super Bomberman 2
Mal actionreich, mal knifflig: Vielfältige Multi-Spieler-Varianten und ein (bis auf den letzten Level) sauber gestaltetes Solo-Abenteuer. 88% in MAN!AC 11/94.

HUDSON SOFT | JAPAN, 1994

★★★★★

Super Castlevania 4
Laßt die Peitsche sprechen: Simon's 16-Bit-Debüt ist eine erstklassige Fortsetzung der Geisterschloß-Serie. Musikalisch schrill, sehr umfangreich, fesselnd.

KONAMI | JAPAN, 1992

★★★★

Super Conflict
Optisch enttäuschende "Mid East"-Kriegssimulation für taktisch begabte Gelegenheitsspieler und Fans des Genres. 65% in MAN!AC 8/94.

VIC TOKAI | JAPAN, 1994

★★★

Super Dropzone
Pfeilschnelle und schwere "Defender"-Variante mit Extrawaffen und Endgegnern. Für Shoot'em-Up-Experten und -Liebhaber. 66% in MAN!AC 11/94.

PSYGNOSIS | GB, 1994

★★★

Super Ice Hockey
Unglaublich mies spielbare Eishockey-Katastrophe. Steuerung und Ablauf rutschen auf niederstem Niveau Richtung Strafbank. 29% in MAN!AC 1/95.

SUNSOFT | JAPAN, 1994

★

Super Ghouls'n'Ghosts


In der Unterhose über den Friedhof: Spielerisch abwechslungsreiche Version der Kultserie. Sehr schwer, aber enorm motivierend. Tolle Grafik mit Zombies, Geistern & Dämonen. Viele Überraschungen.

CAPCOM | JAPAN, 1991

★★★★

Super Hockey
Hübsch anzusehendes, aber eine Spur zu wirres 3D-Eishockey. Die Spielbarkeit schlummert auf B-Klassen-Niveau. 64% in MAN!AC 3/94.

NINTENDO | USA, 1994

★★★

Super James Pond
Umsetzung des Computerspiels „James Pond 2: Operation Robocod". Unzählige, riesige Levels. Technisch und spielerisch nicht gerade überwältigend.

OCEAN | GB, 1993

★★

Super Mario All Stars


Noch besser als „Mario World": Drei geniale NES-Spiele wurden optisch & akustisch dezent aufgemotzt, mit einer Batterie versehen und mit den „Lost Levels" gekrönt. 96% in MAN!AC 11/93.

NINTENDO | JAPAN, 1993

★★★★★

Super Mario Kart
Überragendes Go-Kart-Geflitze gegen die Nintendo-Sprite-Prominenz. Zwei-Spieler-Modus & weltmeisterlicher Lachkoeffizient. In jeder Hinsicht perfekt gestaltet.

NINTENDO | JAPAN, 1992

★★★★★

Super Mario World
Über 90 ausgeklügelte Spielstufen garantieren Langzeit-Unterhaltung – selbst nach Monaten gibt es noch die ein oder andere Bonuswelt zu entdecken.

NINTENDO | JAPAN, 1990

★★★★★

Super Metroid


Das beste Action-Adventure der Videospielgeschichte: Größer als "Zelda", überraschender als "Mario" und fesselnder als jeder Kino-Thriller. Satte 95% Spielspaß-Wertung in MAN!AC 7/94.

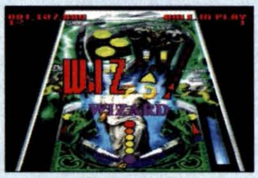
NINTENDO | JAPAN, 1994

★★★★★

Super Morph
Originelle Mischung aus Physik-Unterricht, Geschicklichkeits-Test und Denkaufgaben. Leider gibt's kein Paßwort. 69% in MAN!AC 11/94.

OCEAN | JAPAN, 1994

★★★

Super Pinball


Spielerisch hochkarätiges Flipper-Trio in ungewohnter 3D-Perspektive. Deutsche Version ohne technische Schwächen. 83% in MAN!AC 10/94.

MELDAC | JAPAN, 1994

★★★★

Super Punch Out


Mementan die beste Boxsimulation auf dem Konsolenmarkt. Dank komischer Kämpfer ost für Humor und Fight-Dramatik gesorgt. Traumnote in MAN!AC 3/95: 82% Spielspaß-Wertung.

NINTENDO | JAPAN, 1994

★★★★

Super Off Road
Turbulente Sandkasten-Rally für ein oder zwei Spieler. Wer sich aufs Siegertreppchen rempelt, darf bessere Motoren, Stoßdämpfer und Reifen einkaufen.

TRADEWEST | GB, 1992

★★★

Super Empire Strikes Back
Trotz Paßwort eine schwere Mixtur aus Action-Jump'n'Run und 3D-Fliegerei. Wegen der edlen Vorlage dennoch motivierend. 76% in MAN!AC 1/94.

JVC/LUCASARTS | USA, 1993

★★★★

Super Return of the Jedi
Technisch verbesserte Neuauflage von "Super Star Wars" mit deutlich größeren Levels. Ziemlich schwer. Wertung in MAN!AC 11/94: 74% Spielspaß.

JVC/LUCASARTS | USA, 1994

★★★

Super Pang
Kein Scrolling, kein 3D: Fesselnd-simples Spielprinzip mit nur einem Manko: Der Zwei-Spieler-Modus des Automaten fehlt. 70% in MAN!AC 6/94.

CAPCOM | JAPAN, 1994

★★★

Super Putty
Primitives Geschicklichkeitsspiel mit vielen Bewegungsarten, viel Chaos und vorprogrammiertem Ärger. Finger Weg! 28% in MAN!AC 6/94.

SYSTEM 3 | GB, 1994

★

Super Probotector


„Alien Wars". Das beste Super Nintendo-Action-Spiel. Kino-würdiges Level-Design, dramatischer Soundtrack und Zwei-Spieler-Modus. Mehr Effekte und bessere Grafik bietet kein Konkurrenztitel.

KONAMI | JAPAN, 1991

★★★★★

Super R-Type
Erste 16-Bit-Variante der "R-Type"-Serie: Nette Grafik, teilweise neue Levels, aber mit extremen Ruckeleinlagen, die das ansich gute Ballerspiel vermiesen.

IREM | JAPAN, 1991

★★

Super STF 2


Technisch aufwendige Umsetzung des phänomenalen Automaten-Originals. Alle Spielfiguren, alle Backgrounds, alle Special-Moves. Grandiose Wertung in MAN!AC 9/94: 94% Spielspaß.

CAPCOM | JAPAN, 1994

★★★★★

Super Soccer
Im Original "Super Formation Soccer". Die erste gelungene Fußballsimulation. Mit intuitiver Steuerung und sehenswerter 3D-Grafik. Leider ohne Liga-Modus.

HUMAN | JAPAN, 1991

★★★★

Super Shanghai
Ein Denkspielklassiker kehrt zurück: Zeitlos fesselnde Tüftelei mit nur kleinen Schönheitsfehlern. Familiengerecht & entspannend.

ACTIVISION | USA 1992

★★★

Super Star Wars
"Krieg der Sterne" zum Mitspielen: Grafisch, musikalisch & spielerisch gelungene Interpretation der Kinolegende. 3D-Sequenzen und scrollende Levels.

LUCASARTS | USA, 1992

★★★

SUPER NES S – V

Super Turrican



Mit Tempo 200 durch Alien-Welten: Hardcore-Action mit astreiner Technik und einer Menge Special-FX. Made in Germany – der zweite Teil ist noch besser. 74% in MAN!AC 12/93.

SEIKA | USA/D, 1993

★★★

Super Swiv

Zwei-Spieler-Action: Einer sitzt im Helikopter, der andere steuert den Jeep. Vertikalscroller, getreue Umsetzung eines Computerspiels für den Amiga.

SALES CURVE | GB, 1992

★★★

Super Tennis

Gelungene, wenn auch trockene Tennissimulation, die gegen das deutsche "Jimmy Connors" kein Match gewinnt.

TONKIN HOUSE | JAPAN, 1991

★★★

Super Troll Island

Geschicklichkeitstest für die Jüngsten. Elemente aus verschiedenen Spieleklassikern, aber keine Abwechslung. 51% in MAN!AC 5/94.

ASC | GB, 1994

★★

Super V-Ball

Eindimensionale Volleyball-Simulation ohne Spielwitz: Bestenfalls für Hardcore-Fans der Sportart interessant. 47% in MAN!AC 6/94.

UBI-SOFT | F, 1994

★★

Superman

Fader "Final Fight"-Clone mit verpatzter Ballereinlage um den bekannten Superhelden. Eine Beleidigung für alle DC-Freaks. 47% in MAN!AC 2/95.

SUNSOFT | JAPAN, 1994

★★

Syndicate

Leichen pflastern Euren Weg: Komplexe Action-Strategie-Mixtur um rivalisierende Mafia-Clans der nahen Zukunft. Glatter 80er in MAN!AC 1/95.

OCEAN | GB, 1994

★★★★

Super Turrican 2

Darauf haben Ballerfans gewartet: Bombastisches Jump'n'Shoot mit Techno-Grafik und Orchester-Sound in Surround. 86% in MAN!AC 5/95.

OCEAN | D, 1995

★★★★

T2: Arcade Game

Endlos lang, endlos schwer, endlos monoton: Automatenumsetzung ohne die Schauwerte des Originals. Kompatibel mit der Nintendo-Wumme. 47% in MAN!AC 5/94.

ACCLAIM | USA, 1993

★★

Terminator

So düster, daß Ihr kaum etwas von der brachialen Action mitbekommt: Konventionelle Side-Scroller mit großkalibrigen Waffen & unmöglichem Schwierigkeitsgrad.

MINDSCAPE | USA, 1993

★★

Tetris & Dr. Mario

Gemischtes Doppel: Knackige Kombination aus den überarbeiteten Videospiel-Klassikern. Für Nintendos Geistesblitz gab's in MAN!AC 3/95 85%.

NINTENDO | JAPAN, 1994

★★★★★

Test Drive 2: The Duel

Mächtig breite Highways, aber mächtig wenig Spielspaß: Langsames 3D-Autorennen mit regelmäßiger Polizei-Patrouille.

ACCOLADE | USA, 1992

★★

Theme Park

Nintendo-Vergnügungspark mit vereinfachter Benutzerführung und grandioser Spieltiefe. Etwas bunter als die Sega-Version. 77% in MAN!AC 8/95.

OCEAN | GB, 1995

★★★

Tiny Toon Adventures



"Buster Busts Loose". Das Meisterwerk des Videospiel-Routiniers Konami fängt die Comic-Atmosphäre perfekt ein. Sechs verrückte Levels plus Zwischenspielchen.Schwer & abwechslungsreich.

KONAMI | JAPAN, 1992

★★★★★

Tiny Toons Sports



13 amüsante Toons-Wettbewerbe für bis zu vier Spieler: Spannende Familienunterhaltung in bester "Track & Field"-Tradition. MAN!AC vergibt 78% in Ausgabe 12/94.

KONAMI | JAPAN, 1994

★★★★

Top Gear

Gute, etwas sterile Zwei-Spieler-Raserei, die auf dem englischen Computerspiel-Klassiker "Lotus Esprit Turbo Challenge" basiert.

KEMCO | GB, 1992

★★

Top Gear 2



Hier kennt der Gasfuß keine Gnade: Unrealistisches, aber kurzweiliges Rennspiel in "Lotus"-Manier. Natürlich mit Zwei-Spieler-Modus & Split-Screen. 66% in MAN!AC 3/94.

KEMCO | JAPAN, 1993

★★★

Top Gear 3000

Leichtgängige Action-Raserei für Fans der "Top Gear"-Reihe. Im Vier-Spieler-Modus durchaus amüsant. 63% in MAN!AC 4/95.

GREMLIN | GB, 1994

★★★

Troy Aikman Football

Football-Simulation im "Madden"-Stil: Leider fehlen die Klasse des Originals und spielerische Höhepunkte. Test in MAN!AC 2/95, Wertung 40%.

TRADEWEST | USA, 1994

★★

True Lies

Eintönige Ballerei: Action-Held Arnie nietet arabische Terroristen um und legt Crimson-Jihad-Chef Aziz das Handwerk. Wertung in MAN!AC 5/95: 54%.

ACCLAIM | AUS, 1995

★★

Turbo Toons



Kindgerechter Simpel-Wettlauf: Pazifistische Hanna-Barbara-Helden hasten durch technisch magere Cartoon-Landschaft. Bis zu fünf Spieler nehmen teil. 54% in MAN!AC 8/95.

EMPIRE | GB, 1995

★★

Turn & Burn

Thematisch überholte 3D-Flugaction mit ansprechender Grafik und spielbaren Missionen, aber wenig Abwechslung. 58% in MAN!AC 9/94.

ABSOLUTE | USA, 1994

★★

Utopia

Gegen "SimCity" hat Utopia keine Chance. Dem soliden Spielprinzip stehen verwirrende Steuerung und Mager-Grafik gegenüber. 69% in MAN!AC 1/94.

GREMLIN | GB, 1993

★★★

Turtles in Time



Zu einfach, zu kurz. Davon abgesehen sorgen die Turtles bei dieser Dauerprügelei in Gegenwart, Vergangenheit und Zukunft für unbeschwerte 2-Spieler-Action.

KONAMI | JAPAN, 1992

★★★

Tournament Turtles



Straßenkämpfer einmal anders: Unterhaltsames Prügelspektakel mit den Turtles, das spielerisch und grafisch überzeugt. Die Gags der Mega-Drive-Version fehlen jedoch. 81% in MAN!AC 1/94.

KONAMI | JAPAN, 1994

★★★★

Unirally

Sofort kapiert: Fetziges Einrad-Rennen mit simpler Steuerung, hartem E-Gitarren-Geschrubbe und flinker Grafik. MAN!AC 6/95: 77% Spielspaß-Wertung.

NINTENDO | GB, 1995

★★★

Val d'Isere Champ.

Slalom, Riesenslalom & Abfahrt: Auf Dauer eintöniges Minimal-Sportspiel, das maßlos überteuert ist. 42% in MAN!AC 12/94.

LORICIEL | F, 1994

★★

Virtual Bart

Sechs abgefahrene Mini-Spiele mit treffsicherem Simpsons-Humor, den allerdings nur Freaks kapieren. 67% in Ausgabe 12/94.

ACCLAIM | USA, 1994

★★★

Virtual Soccer

Gradlinige Fußballsimulation mit traditionellen Werten: Ein Platz im UEFA-Cup ist Hudson's Kicker-Modul sicher. 70% in MAN!AC 2/94.

HUDSON | GB, 1993

★★★

SUPER NES V – Z

Vortex



Schweres Polygon-Geballer mit verschiedenen Vehikeln: Trotz vielversprechendem Super-FX-Chip nach einiger Zeit nervend. Eintönige Feindformationen. 67% in MAN!AC 12/94.

ELECTRO BRAIN	GB, 1994

★★★

Warios Woods

Eigenständige "Columns"-Variante mit komplizierter Steuerung. Interessant für Puzzle-Profis, Newcomer blicken schwerlich durch. 73% in MAN!AC 4/95.

NINTENDO	JAPAN, 1994

★★★

Warlock

Düsteres Jump'n'Run mit Grübeleinlagen: Julian Sands gibt als Warlock sein technisch eindrucksvolles Konsolen-Debüt. Wertung in MAN!AC 5/95: 68%.

ACCLAIM	USA, 1995

★★★

Wing Commander

Als Computerspielumsetzung nur mäßig berauschend, als seltenes 3D-Ballerspiel aber empfehlenswert. Atmosphärische Hintergrundgeschichte.

MINDSCAPE	USA, 1992

★★★

Wild Guns

Roboter im Wilden Westen: Zwei-Spieler-Gunfight über sechs Levels – Ihr legt absolut alles in Schutt und Asche. 69% in MAN!AC 7/95.

ACTIVISION	USA/JAPAN, 1993

★★★

Wolverine

Videospiel-Debüt des berühmten X-Mannes. Leider vermiest die unfaire Steuerung dem Marvel-Fan die Spielfreude. 59% in MAN!AC 1/95.

ACCLAIM	USA, 1994

★★

W.C. Secret Missions



Der zweite Feldzug gegen die Kilrathi-Aliens. Technisch unverändertes "Wing Commander"-Update mit neuen Missionen, bessserer Musik und anderen Optiken.69% in MAN!AC 12/93.

MINDSCAPE	USA, 1993

★★★

World Cup Striker

Schußstarkes "Strike"-Update mit Optionsinflation und bewährtem Spielfluß: Tempo, Tore und Triumphe für bis zu fünf Spieler. 84% in MAN!AC 6/94.

ELITE	GB, 1994

★★★★

World Heroes

Mißlungener Versuch, das aufwendige Neo-Geo-Vorbild auf Nintendo-Format zurechtzustutzen. Spielerisch nicht erwähnenswert. 59% in MAN!AC 1/94.

TAKARA	JAPAN, 1993

★★

World Cup USA 94



Authentisches WM-Fußball mit ausführlichem Trainings- und Optionsteil. Spielerisch nicht ganz ausgefeilt. Völlig verpatzte und undurchschaubare Symbol-Icons. 72% in MAN!AC 8/94.

U.S. GOLD	GB, 1994

★★★

World League Basketball

Im Original "Slam Dunk Shot". Dreamteam für daheim: Spannendes Basketballspiel für ein oder zwei Korbleger.

HAL	USA, 1991

★★★

WWF Royal Rumble



Bis zu sechs WWF-Größen tummeln sich in dieser "Super Wrestlemania"-Fortsetzung in und außerhalb des Rings. Wenig geistreiches, aber actionhaltiges Vergnügen mit allen Original-Manövern der WWF.

ACCLAIM	USA, 1993

★★★

Winter Olympics

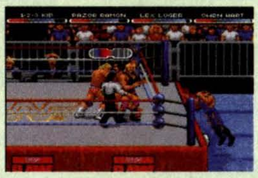


Abgesehen von der winterlichen Thematik, nichts Neues: Unterhaltsame Bildschirmolympiade für einen gemütlichen Spieleabend. Leider nur für Solisten. 70% in MAN!AC 4/94.

US GOLD	GB, 1994

★★★

WWF Raw



Gutes Wrestling für bis zu vier Spieler mit prima Grafik. Gegenüber älteren WWF-Modulen spielerisch kaum verändert. Soundtechnisch besser als auf dem Mega Drive. 76% in Heft 1/95.

ACCLAIM	USA, 1994

★★★

WWF Super Wrestlemania

Catch as catch can: Aufwendige Wrestlingschlacht mit Original-WWF-Stars. Viele Schlagvarianten, gute Animationen und durchdachte Steuerung.

ACCLAIM	USA, 1992

★★★

X-Kaliber

Vollkommen durchschnittliches Jump'n'-Fight mit laschem "Street Fighter 2"-Bonusspiel. Die Quittung waren 57% Spielspaß-Wertung in MAN!AC 1/95.

ACTIVISION	JAPAN, 1994

★★

X-Men



"Mutant Apocalypse": Nix Neues von Capcom. Solider "Final Fight"-Verschnitt mit "Street Fighter 2"-Flair. Viele Levels, aber zu wenig Abwechslung. 69% in MAN!AC 6/95.

CAPCOM	JAPAN, 1995

★★★

Yoshis Cookie



Tetris trifft Mario: Unterhaltsamer Puzzle- und Reaktionsmix für ein bis zwei Joypad-Artisten. Totale Hektik in späteren Levels! 73% in MAN!AC 2/94.

BULLET PROOF	JAPAN, 1993

★★★

Yogi Bear

Bunte Comic-Grafik, viele Levels, wenig Spielwitz – es lebe der Jump'n'Run-Durchschnitt. In MAN!AC 7/94 mit 48% Spielspaß bewertet.

EMPIRE	GB, 1994

★★

Young Merlin



Disney läßt grüßen: Nur Zelda ist besser als dieses grafisch & musikalisch bezaubernde Action Adventure, das Euch u.a. in die Welt der Meerjungfrauen entführt. 81% in MAN!AC 11/93

VIRGIN	USA, 1993

★★★★

Zero



Peppiges Jump'n'Run mit coolem Helden und cleverer Steuerung. Innovativer und schnuckliger als die meisten Konkurrenten. In MAN!AC 6/95 bekam Zero 75% Spielspaß-Wertung.

SUNSOFT	JAPAN, 1994

★★★

Zool



Der englische "Sonic"-Konkurrent rast durch unüberschaubare Levels – ein umfangreiches und knallbuntes, aber entnervend schweres Jump'n'Run. 61% in MAN!AC 1/94.

GREMLIN	GB, 1993

★★

Zombies



Im Original "Zombies ate my Neighbours". Parodie auf bekannte Horrorfilme. Spielerisch O.K., fetzig & originell, dank 55 Levels sehr abwechslungsreich. Entwickelt von LucasArts.

KONAMI	USA, 1993

★★★

Zelda 3: A Link...

...to the Past". Atmosphärisch und spielerisch unübertroffenes Action-Adventure, das selbst die genialen NES-Vorgänger hinter sich läßt. Deutsche Texte.

NINTENDO	JAPAN, 1991

★★★★★



**BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING**



Daniel Wilke, Lippstadt

Modul-Fetischist

Lediglich Nintendo besitzt ein erfolgversprechendes Next-Generation-Konzept. Alles dreht sich um die Frage "Modul oder CD?": Auf der einen Seite ermöglicht die billige CD attraktive Spielepreise, auf der anderen Seite erfordert sie teure Hardware, nämlich ein Doublespeed-Laufwerk und RAM-Zwischenspeicher. Das verteuert die Konsole gegenüber einem Modul-Gerät. Dem Preisnachteil der Module begegnet Nintendo, indem sie das Spieleangebot in der Anlaufphase einschränken, um damit den Konsumenten eine hohe Qualität und den Herstellern einen Mindestabsatz zu garantieren. Die Eigenentwicklungen kann Nintendo außerdem knapper kalkulieren, da dadurch der Hardware-Verkauf angeregt wird. Auch bei Modulen ist also eine attraktive Preisgestaltung möglich.

Der Preis wird über den Erfolg einer Konsole entscheiden, denn die vielen unterschiedlichen Systeme führen zu einer Verunsicherung, und damit zu einer Zurückhaltung der Kunden. Im Gegensatz zum 8- und 16-Bit-Zeitalter wird es Kindern und Jugendlichen finanziell kaum möglich sein, sich eine, geschweige denn mehrere Konsolen zuzulegen. Vom Ultra 64 lassen sich hingegen größere Stückzahlen absetzen, sofern die 500-Mark-Grenze, wie angekündigt, unterschritten wird. Stehen genügend Ultras in den Haushalten, werden auch die unentschlossenen Spieler zu Nintendo überlaufen.

Argumente wie "Sega und Sony erringen durch die frühe 32-Bit-Einführung einen Zeitvorteil", lasse ich nicht gelten. Es gibt keinen Zeitvorteil, da potentielle Käufer über das Ultra 64 informiert sind und somit abwarten. "Die CD ist billiger und faßt größere Datenmengen!" ist nur mit Einschränkungen richtig. Durch Datenkompression kann ein Modul ähnlich große Mengen speichern wie die CD. Der Produktionsvorteil relativiert sich durch Massenfertigung und Nintendos In-House-Herstellung. Außerdem ist Sega anscheinend nicht bereit, den CD-Kostenvorteil an den Kunden weiterzugeben. Zu guter letzt gilt es auch, die Kurzsichtigkeit der Konsumenten zu beachten: Sie schrecken vor hohen Einstiegskosten (Grundgerät) zurück, ohne die niedrigen Folgekosten (Spiele) zu beachten. Ungeachtet dieser Ausführung werde ich mir eine Playstation zulegen.

Ach, ja: Die neuen Konsolen erfordern auch eine neue Zeitschriftengeneration: Futzel-Screenshots mit 34 x 28 mm sind nicht mehr zeitgemäß. Auflösungen von 640x480 Pixeln fordern größere Bildschirmfotos.

Markus Schleipen, Aachen

Pentium ade

Als Spieler und ehemaliger Besitzer eines 486 DX2 wollte ich mir einen Pentium kaufen. Jetzt, nachdem ich Eure Berichte über die Next Generation-Konsolen gelesen habe, kann ich mir das wohl sparen. Folgende Fragen:

Welche Konsole ist in der Summe ihrer Eigenschaften Euer Favorit?

Gibt es bei den 32-Bit-Spielen (z.B. "Wing Commander 3") Sprachausgabe?

Stimmt es, daß bislang nur zwei der acht Saturn-CPUs genutzt werden?

Kann es sein, daß der Drittplazierte des Next-Generation-Dreikampfs von den Spieleherstellern vernachlässigt wird?

Haben die umgeschriebenen Spiele vom PC die gleiche Qualität auf der Konsole?

Dieter Schaum, Saarbrücken

Die Frage nach dem Konsolen-Favoriten können wir Dir nicht so einfach beantworten: Lies unsere "Next Generation"-Serie und Du siehst, daß jedes der Geräte andere Stärken und Schwächen aufweist.

Immer mehr Spiele werden in Zukunft durch Sprachausgabe von sich hören lassen – in "Wing Commander 3" wird ununterbrochen gelabert.

Es ist richtig, daß der Saturn von den Entwicklern bislang noch nicht ausgereizt wurde – nach gut einem halben Jahr Marktpräsenz wäre das auch ein wenig früh. Ob bisher zwei, drei oder vier der Chips genutzt wurden, läßt sich aber nicht genau sagen.

Es ist so gut wie sicher, daß der oder die Verlierer im "Krieg der Konsolen" von den meisten Herstellern im Stich gelassen werden. Vor Weihnachten 1996 fällt aber noch keine Entscheidung. Bis dahin fließt die Software für alle System.

PC-Konvertierungen sind im Optimalfall auf einer Playstation oder einem Saturn noch besser als im Original. Meist nutzen die Hersteller einen erprobten Titel jedoch nur zum schnellen Abkassieren. Selbst bei der Übertragung auf eine stärkere Hardware sparen sie sich in der Regel eine Überabeitung oder gar Verbessserung.

A la Card

Obwohl ich erst 18 Jahre alt bin (und die 12. Klasse des Gymnasiums in Heppenheim besuche), bin ich dank meines Vaters schon ein alter Hase auf dem Gebiet der Computer- und Videospiele. Angefangen habe ich mit einem Atari VCS, inzwischen bin ich beim 486er und beim Super NES gelandet und warte auf das Ultra 64. Ich habe so ziemlich alles gespielt, was einen Joystick oder ein Joypad hat. Mein Stolz ist eine Turbo Duo.

Zu Eurer Medien-Rubrik hätte ich einen Vorschlag: Animes und Laserdiscs sind zwar interessant, was jedoch in letzter Zeit einen Boom erlebt, sind die Customizable Card Games (CCGs), Spiele, die auf dem Prinzip von Sammelkarten basieren. Diese Karten müssen nach und nach in Starter- (60 Karten) und Boosterpacks (15 Karten) gekauft werden. Die bekanntesten CCGs sind "Magic: The Gathering" (ein Fantasy-Spiel mit momentan rund 600 Karten, in dem man die Feinde mit Zaubersprüchen plättet) und "Star Trek", das auf der Next Generation basiert. In letzterem müßt Ihr eine bestimmte Anzahl von Missionspunkten erreichen, um zu gewinnen. 363 Star-Trek-Karten sind bereits erschienen, weitere in Vorbereitung. Als Trekkie favorisiere ich natürlich die TNG-Variante und würde mich freuen, wenn Ihr einen Bericht über dieses neuartige Kartenspiel bringen könntet.

In MAN!AC 7/95 ist mir das Fehlen der 8-Bit-Rubrik negativ aufgefallen. Ich hoffe, Ihr habt PC-Engine, Master System und Vectrex nicht vergessen.

Florian Seidel, Bürstadt

CCG-Infos findest du in Spielmagazinen wie "Zauberzeit" oder auf Rollenspiel-Conventions. Über bahnbrechende Neuerungen oder z.B. eine (noch nicht geplante) Videospielkonvertierung des PC-"Magic: The Gathering" von Microprose würde auch MAN!AC berichten.



M.Shiranui aus "Fatal Fury"
(Chris Wolf, Winterbach)

ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

Von Haus aus ist der deutsche Saturn nicht mit seinen japanischen und amerikanischen Verwandten kompatibel. Es gibt jedoch Umbauten und Adapter. Einen Umbau, mit dem sich jede CD auf dem Saturn abspielen läßt, bietet u.a. GT-Elektronik in der Schweiz an (0041-61-4014171).

Theoretisch kann jede Next-Generation-Konsole Q-Sound-Raumklang erzeugen. Für den Saturn hat Sega dieses Verfahren sogar offiziell lizensiert.

Ausgewählte Videospielmusik-CDs wie z.B. den Ridge Racer 2-Soundtrack erhaltet Ihr u.a. bei ACOG (Tel.: 02626/1320).

Die PC-Engine-Erweiterungskarten "Arcade-Duo" und "Arcade-Pro" unterscheiden sich durch ihre Zielkonsole: Während die "Duo" in die japanische Turbo Duo gesteckt wrd, ist die "Pro" für Besitzer der 80er-Jahre-Ur-Engine gedacht. Beide Karten funktionieren allerdings nicht mit einer US-Engine bzw. amerikanischen Turbo Duos.

Romulator

Vor ein paar Monaten habt Ihr unter "Know How" verraten, daß man mit einem Backup-System Demos und Spiele programmieren kann. Aber wo kann ich mich über die Programmierung von Sega- und Nintendo-Konsolen denn genau informieren?
Was habt Ihr mit (Dis-)Assembler gemeint (Ist das nicht eine Programmiersprache?) und wo kann ich ihn bekommen?
Ein Backup-System und einen Heimcomputer könnte ich günstig kaufen. Aber woher bekomme ich dann die Software zum Programmieren? Was kosten das "Pegasus"-System von Factor 5 oder ein komplettes Anfänger-Equipment?

André Drommershausen, Gießen



Segas "Bug" (Sebastian Kramer, Hartha)

Eine Schule oder ein Institut für Konsolen-Programmierer gibt es in Deutschland leider nicht. Verheirate Deine Schwester doch einfach mit einem Programmierer von Factor 5 oder Softgold, dann hast Du einen direkten Draht zu Deiner Traumbeschäftigung. Spaß beiseite: Die Entwicklung von Videospielen ist ein Insider-Beruf, den Du Dir hart erarbeiten mußt. Die meisten deutschen Spieleprogrammierer haben auf einem Heimcomputer (C 64, Atari ST, Amiga) oder dem PC angefangen.
Infos zur Programmierung und Software-Tools für Deine Konsole findest Du zum Beispiel im Internet oder in Mailboxen, die ein Programmierer-Forum besitzen. Ein Assembler ist ein Tool, das Dein Assembler-Programm in den Maschinen-Code Deiner Konsole übersetzt. Der Romulator kostet mit 16 MBit Speicher etwa 600 Mark.



Nakoruru aus "Samurai Shodown" (Chris Wolf, Winterbach)

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Oliver Ehrle (oe), Andreas Knauf (ak)
Gastautoren: Heinrich Lenhardt (hl), Michael Kim (mk), Namihiro Steinwachs (na), Julian Eggebrecht (je)

Die Redaktion erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-0**
Telefax (0 82 33) 74 01-47

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Oliver Ehrle, Winnie Forster, Martin Gaksch, Andreas Knauf
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelartwork: Das Titelartwork stellte uns freundlicherweise die Firma M&B Hard- und Software zur Verfügung.
Illustration: Roger Horvath
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-12, Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Telefon (0 40) 52 37 196, Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 64,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG, Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0
Lithographie: Typoservice GmbH, Aindlinger Straße 17, 86167 Augsburg
Druck: ADV Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, Aindlinger Straße 17, 86167 Augsburg

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

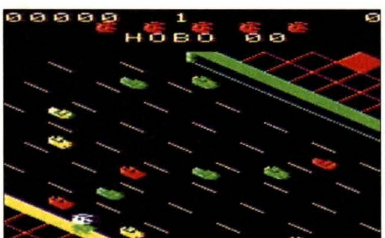
8-BIT REPLAY



DER AUSSENSEITER
SCHMID TVG 2000

SCHMID TVG 2000
Hersteller: Emerson, USA
Erscheinungsjahr: 1982
Erstes Spiel: Brainquiz
Spieleentwicklung bis: 1984
Anzahl der Spiele: knapp über 30
Technisch solider, aber erfolgloser VCS-Konkurrent mit wenigen Spielen und null Zubehör.

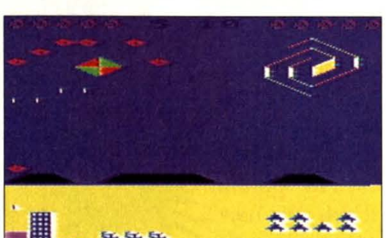
Von wegen nomen est omen: Während die Videospiel-Konsole in den USA alleinig als Emerson Arcadia 2001 bekannt war, konnte man sie in Deutschland sowohl als Schmid TVG 2000 als auch Hanimex HMG 2650 erwerben. Allzuviele Leute hat dieser Namenswirrwarr allerdings nicht interessiert, denn besonders erfolgreich schnitt die US-Entwicklung im Vergleich zu den Konkurrenten Atari VCS 2600 und Intellivision nicht ab. Obwohl das System erst 1982 in den Handel kam, war es dem VCS technisch kaum überlegen – und die Programmierer konnten selbst die wenigen Vorteile (höhere Taktfrequenz des Hauptprozessors, 1 KByte RAM-Speicher statt nur 128 KBit) nicht überzeugend in Szene setzen. Was man aus der Konsole hätte rausholen können, bleibt leider für immer im dunkeln, denn außer dem Hardware-Anbieter selbst bemühte sich kein Software-Entwickler um das kompakte "Computer Farbfernsehspiel der 3. Generation" (Original-Werbezitat). Bei fast allen Spielen fielen nicht nur die einfarbigen, aber durchaus detaillierten Objekte auf, meist flackerten die Sprites recht unangenehm. Die beiden Controller ähnelten mit ihrer Zwölfer-Tastatur und der Joypad-Drehscheibe den Intellivision-Einheiten, die Module hatten in etwa die Größe von VCS-Cartridges (einige Kassetten waren jedoch aus unerfindlichen Gründen doppelt so lang).



Hobo: Steuert den tolpatschigen Helden über den viel befahrenen Freeway.



Jump Bug: Ein VW-Käfer hüpft über die Skyline einer bizarren Stadt.



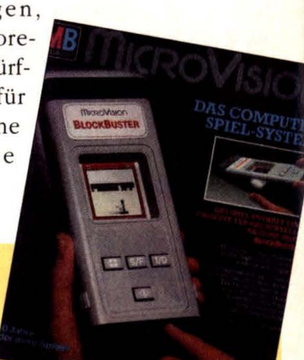
Red Clash: Ein Alien-Shoot'em-Up mit verschiedenen Angriffsformationen.

Das Spiele-Angebot umfaßte alle Genres, die zur damaligen Zeit Käufer fanden. Anfangs begnügte sich der Hersteller damit, No-Name-Clones bekannter Hits anzubieten. "Pac-Man"-Fetischisten hielten sich an "Crazy Gobbler" und "Super Gobbler", "Breakout"-Freunde fanden in "Breakaway" ihre Lieblingsmauer und "Alien Invaders" befriedigte die "Space Invaders"-Fans. Nach den ersten 20 Modulen mischten sich jedoch einige Lizenz-Titel in das überschaubare Angebot. Neben dem ausgezeichneten Konami-Spielautomaten "Jungler" wurden eine Handvoll Action-Spektakel umgesetzt: "Red Clash", "Pleiades", "The End" und "Astro Invader" standen allesamt in Arcade-Spelunken, ehe sie exklusiv für Hanimex/Schmid adaptiert wurden. Mehr als 30 Spiele sind jedoch nie erschienen, da die Konsole vor allem in den USA total floppte. In Übersee kamen die letzten Titel gar nicht mehr auf den Markt, deutsche Gambler hatten tatsächlich die größere Auswahl. Dies konnte trotzdem nicht verhindern, daß die Konsole 1984 praktisch von heute auf morgen verschwand.

DIE BESTEN SPIELE

Jungler	Das beste Spiel: Schlange jagt Schlangen in bildschirmgroßem Labyrinth. (Konami-Lizenz)
Pleiades	Stellvertretend für etliche Arcade-Action-Spiele der zweiten Generation mit diversen Angriffsformationen.
Jump Bug	VW-Käfer sammelt hüpfenderweise Geldsäcke: Viele unterschiedliche Hintergrundszenarien.
Grand Slam Tennis	3D-Tennissimulation für ein bis zwei Spieler mit Tag- und Nacht-Modus.

Zubehör-Artikel gab's überhaupt nicht, alle Spiele durften mit den Original-Bedienelementen gesteuert werden. Von wenigen Ausnahmen abgesehen, waren die Module inhaltlich eher enttäuschend und konnten durch keine ungewöhnlichen oder witzigen Features begeistern. Zur Entwicklung des Videospiels hat die Außenseiter-Konsole nicht beigetragen, nur Hardcore-Sammler dürften sich für die seltene Hardware erwärmen.
mg



Microvision

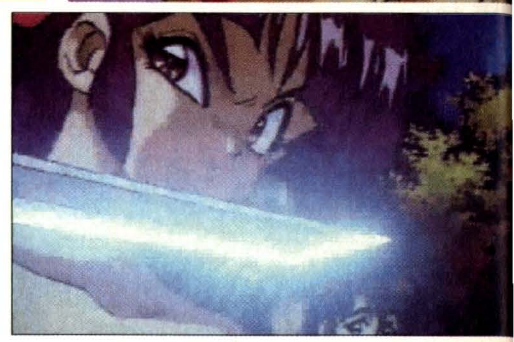
Bevor Nintendo das Wort "Handheld" überhaupt buchstabieren konnte, veröffentlichte Milton Bradley 1979 das erste tragbare Videospiel mit austauschbaren Modulen. Microvision wurde vom späteren Vectrex-Erfinder Jay Smith ausgetüftelt und wies ein ein LCD-Display mit 16x16 (recht großen) Bildpunkten auf. Das Grundgerät war etwa so breit und so hoch wie der Game Boy, aber rund acht Zentimeter länger. Gesteuert wurde mit einem Drehknopf wie er u.a. für "Breakout"-Spiele üblich war. Wurde ein Modul getauscht, mußte man die gesamte Vorderfront inklusiv Tastenfeld und Bildschirm-Schutzschild wechseln. Zum Start waren sieben Spiele erhältlich, im Lauf der folgenden Jahre kamen jedoch nur vier weitere hinzu. Die Liste mit den Spielen stammt von einem Spiele-Freak aus dem Internet, die deutschen Titel wurden von uns recherchiert. Sechs der elf überaus seltenen (und mittlerweile recht begehrten) Spielmodule fanden sich gar noch im Besitz eines MAN!AC – und sie funktionieren.

Alle Microvision-Module

Original-Titel	Deutscher Name
Alien Raiders	Blitz
Baseball	k.A.
Blockbuster	Blockbuster
Bowling	Bowling
Connect Four	Vier Gewinnt
Cosmic Hunter	k.A.
Mindbuster	Super Blockbuster
Pinball	Pinball
Sea Duel	See-Duell
Star Trek: Phaser Strike	Shooting Star
Vegas Slots	k.A.

Asian Cinema







Geliebt und gehaßt: "La Blue Girl" fasziniert seine Fans durch eine Mischung aus putzigem Slapstick, düsteren Ninja-Fehden und gewöhnungsbedürftiger Erotik. Für Normal-Sterbliche mit schwachen Nerven und empfindlichem Magen wirkt diese Mischung nicht unbedingt anregend...



Screen-Saver

Wer selbst im Büro auf Animes nicht verzichten kann oder bei seinen Kollegen mit dem exotischen Hobby prahlen möchte, legt sich einen Anime-Screen-Saver zu: Bis Dato könnt Ihr kleine Filmschnipsel von "Projekt AKO", "Bubble Gum Crisis" und "Ranma 1/2" auf Eurem Mac oder PC installieren, die per Zufall nacheinander abgespielt werden. Wollt Ihr eine bestimmte Sequenz sehen, klickt Ihr die Video Jukebox an (unten). Jeder Quicktime-Schnipsel benötigt etwa 0,5 bis 1,5 MByte auf Eurer Festplatte und kann alternativ auch von CD abgespielt werden. Die ausgewählten Szenen sind akzeptabel codiert und weisen nur selten gepixel auf. Dafür werden sie auch nur in einem Winz-Fenster abgespielt. *oe*

Muster von ACOG, Selters.







Anime auf CD-ROM

La Blue Girl & Lodoss War

Kaum zu glauben, aber wahr: Damit der "normale" Anime-Fan sich mit der ungekürzten Originalfassung der Erotik-Klassiker "La Blue Girl 1&2" verwöhnen darf, sind nun besagte Animes auf PC- und Mac-CD-ROM erschienen. Auch das Fantasy-Epos "Record of Lodoss War" dürft Ihr ab jetzt im Quicktime-Format genießen. Dank Computer-generierter Untertitel könnt Ihr trotz des kleinen Bildschirmausschnitts der Handlung folgen. Die Filme sind ordentlich codiert und lassen sich jederzeit vorwärts und rückwärts spulen oder pausieren. Mit Hilfe des beiliegenden Quicktime-Players könnt Ihr sogar einzelne Szenen herausschneiden und als Endlosschleife abspielen – Eine Option, die besonders alleinstehende "La Blue Girl"-Fans beglücken dürfte. Nennt Ihr schon einen Anime Screen-Saver Euer eigen, lassen sich die Filme oder selbst zusammengeschnipselte Sequenzen problemlos auf die Festplatte kopieren und in die vorhandene Routine einbinden. Damit Ihr den Anime-Spaß ohne Ruckeln genießen könnt, benötigt Ihr mindestens einen schnellen 386er-PC oder 68020-Mac mit je 4 MByte Ram und einem internen Double-Speed CD-Laufwerk. Für PC-Fans empfehlen wir zusätzlich einen Soundblaster. *oe*



Bei "La Blue Girl"-CD müßt Ihr Euch mit einem winzigen Bildfenster begnügen.

Record of Lodoss War 1&2
Muster von ACOG, Tel. 02626/1320,
ohne Altersbeschränkung,
japanisch mit englischen Untertiteln.



La Blue Girl, Teil 1&2
Muster von ACOG, Tel. 02626/1320,
insgesamt 90 Min., ab 18 Jahren,
japanisch mit englischen Untertiteln.











Im Fantasy-Epos "Record of Lodoss War" verfolgt Ihr die witzigen wie spannenden Abenteuer von sechs Freunden, die für die Freiheit ihres Landes Lodoss kämpfen. Dank sauberer Zeichentechnik und der spannenden Story sind für Fans von "Legend of Arislan" und anderen Fantasy-Animes die sechs Episoden auf zwei CDs ein Muß.









Während draußen Gewitter und Donner die Nacht erhellen (links oben), tüfteln die Mech-Cops Asuma und Noa über dem bedrohlichen Virus "Babel" (oben). Der Showdown findet in der gewaltigen Mech-Werkstätte "Projekt Babylon" statt. Von dort aus können die Speicher aller Mechs kollektiv gelöscht werden. Nur AV-XO Zero besitzt ein unzugängliches SRam.

ANIME

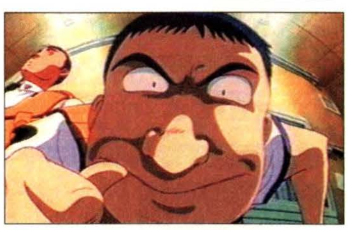
PATLABOR

Nachdem wir Euch in MAN!AC 8/95 das Strategie-Spiel zur Mech-Parade "Patlabor" vorgestellt haben, machen wir Euch in dieser Ausgabe mit dem in Europa brandneuen "Patlabor"-Anime bekannt. Der Technik-kritische Streifen von 1989 beginnt um die Jahrtausendwende: Mech-Cop Asuma und Kollegin Noa neutralisieren mehrere Konstruktions-Mechs, die scheinbar grundlos Amok laufen. Intensive Nachforschungen ergeben, daß der gefährliche Elektro-Virus "Babel" die defekten Einheiten infiziert hatte. Babel löst die Zerstörung jedoch nicht per Zufall aus, sondern reagiert auf eine bestimmte Ton-Frequenz, die außerhalb der menschlichen Wahrnehmung liegt und nur von den Mech-Sensoren erfaßt werden kann. Der Ton wird wiederum nur bei einer bestimmten Windstärke erzeugt, die Wolkenkratzer vibrieren läßt. Langsam kommen Asuma und Noa hinter den teuflischen Plan des Babel-Programmierers: Der Tornado, der alle 100 Jahre durch Tokyo fegt, soll das Ende der Welt herbeiläuten.

"Patlabor" ist ein spannender und ungewöhnlich tiefgründiger Anime: In die mitreißende Story wurde die Warnung vor unseren technischen Erungenschaften verpackt, die sich auch gegen ihre Schöpfer wenden können. Das apokalyptische Ambiente und der sadistische Scharfsinn des durchgedrehten Bösewichts schaffen eine nervenzerreißende Stimmung, die von herzhaften Slapstickeinlagen aufgelockert wird. Doch nicht nur die geniale Story, auch die technische Realisation läßt keine Wünsche offen: Ineinander zerfließende Farben, verdrehte Perspektiven und blitzschnelle Schnitte zaubern Euch nicht nur Ahh`s und Ohh`s auf die Lippen, sondern animieren Euch auch zu gelegentlichem Schmunzeln. *oe*

Muster von ACOG, Tel. 02626/1320, ohne Altersbeschränkung, 99 Minuten, englisch.





In "Patlabor" vermischen sich fetzige Mech-Kämpfe und verdrehte Slapstick-Perspektiven zu einem Vorzeige-Anime.

ANIME-SOUNDTRACK

Im Rhythmus verdrehter "Macross 2"-Solis in den Straßengraben? Oder fahrt Ihr Papis Benz lieber zu düsteren "Cyber City"-Riffs zu Schrott? In Zukunft habt Ihr auf jeden Fall die Wahl: Mit dem passenden Anime-Soundtrack von (Picture-) CD dürft Ihr ab heute grölend über Deutschlands Landstraßen rasen. Neben vielen anderen sind ab sofort auch der japanische Soundtrack von "Akira" (inklusive japanischer Dialoge) und einige Namco-Sounds von "Ridge Racer" bis "Tekken" erhältlich. Wer nicht ohne die kratzige "Cyber City"-Raucherstimme auskommt, greift am besten rasch zu. *oe*





Muster von ACOG, Selters.





ANIME ALS VIDEOSPIEL

Japanische Fans der Endzeit-Prügelei "Fist of the Northstar" (in Japan "Hokuto no Ken") dürfen auch am Joypad ordentlich hinlangen: In Toei`s 24 MBit starkem "Hokuto no Ken 7" schlagt Ihr Euch im Story-Modus in der Rolle von Ken mit den Original-Gegnern des Splatter-Animes (Bild unten) oder schlüpft im Turnier-Modus in die Klamotten eines Endzeit-Kriegers. Nostalgiker schockieren ihren Gegner mit dem "Northstar"-Watschen-Wirbel und einer Energie-Aura. Leider steuern sich die Fighter etwas lahm und nerven Euch mit ungenauer Kollision. Wahre Fans riskieren einen Blick - "Hokto no Ken 7" ist zumindest besser als die Mega-Drive-Umsetzung des gleichen Animes, die vor Jahren als horizontal scrollende "Last Battle" erschien. Wer Timing-fordernde Echtzeitkämpfe verschmäht, spielt lieber Tokei`s Rollenspiel "Hokuto no Ken 6": In der Rolle von Ken müßt Ihr Eure Freundin befreien, die von Eurem Bruder entführt wurde. Rundenweise teilt Ihr mächtige Schlagkombinationen aus und lernt beim Levelaufstieg neue Special-Moves dazu. Leider bietet das flotte Spiel nur Ruckel-Animationen und japanische Bildschirm-Texte. Wer jedoch im Umgang mit Kanji-Menüs über Erfahrung und viel Zeit zum Ausprobieren verfügt, kann das Modul mal anspielen. oe

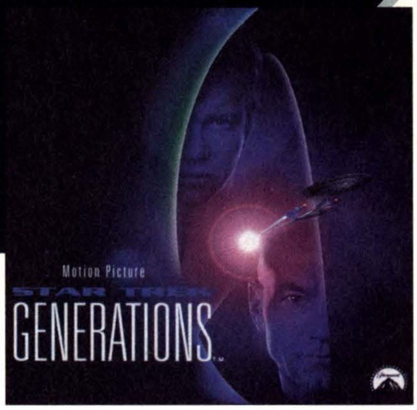


Originalgetreu: Die fliegenden Fäuste des robusten Ken dürfte allen "Fist of the North Star"-Fans bekannt sein (Super NES).



Hampelmann-Animationen und Japano-Menüs verderben Euch den Spaß am "Fist of the Northstar"-Rollenspiel.

LASER CINEMA



LASERDISC

Star Trek Generations

"Next Generation"-Fans frohlocken, für "Classics"-Gucker bricht eine Welt zusammen: Nach sechs Kinoabenteuern dankt Kirk ab, übergibt "Star Trek" endgültig in die Obhut der neuen Generation. Für einen theatralischen Kirk-Abgang inszenierte man ein rührseliges Kapitänstreffen in einem astronomischen Phänomen: El-Aurian-Fiesling Soran (Malcom McDowell) will um jeden Preis in die Phantasiewelt des Nexus zurück. Um den kosmischen Nebel aus der Bahn zu werfen, will das durchgedrehte Genie ein komplettes Sonnensystem vernichten. Kurz vor dem Finale besiegen seine klingonischen Komplizen mit einem abgewrackten Raubvogel die Enterprise. Während der Schiffsriese auf einem Planeten zerschellt, trifft Picard im Nexus auf den totgeglaubten Kirk: Im Kampf gegen Soran bricht sich die Föderations-Legende sämtliche Knochen und scheidet mit einem umstrittenen "Das war ein toller Spaß..." aus Roddenberrys Zukunftsvision. Dialog-Niveau und Geschichte sind ungefähr so intelligent wie Shatners Schlußspruch, das humorvolle "Classics"-Feeling geht nach der ersten Viertelstunde auf Ausweichkurs. Datas Emotions-Chip degradiert den besten "Next Generation"-Charakter zur Witzfigur, das grundlose Generationstreffen wirkt oberflächlich, Kirks Gastauftritt aufgesetzt.

Trekker übersehen die Schönheitsfehler, objektive Fans ersparen sich das unmotivierte Szenen-Geschnipsel in perfekter Bild- und Tonqualität.

Star Trek Generations, NTSC, zwei Seiten CLV, eine Seite CAV, Widescreen (2,35 zu 1), 117 Minuten, Dolby Surround, THX, AC-3, Erhältlich bei W. Bauers Laserdiscs, Tel.: 07191/59250

LASERDISC

The Professional



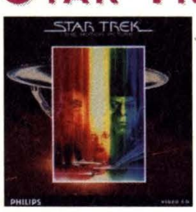
Kult-Kino ist Luc Besson's Stärke: Mit "The big blue", "Nikita" und dem hinreißend fotografierten Dokumentarfilm "Atlantis" ist der Franzose zum Garant für schöne Bilder und interessante Filme geworden. "The Professional" spielt zwar in New York, die Hauptrolle des ultra-coolen Killers Leon aber übernahm Besson-Veteran Jean Reno (Enzo aus "The big Blue"). Leon tötet mit der Präzision eines Uhrwerks für die Mafia, ist für Gesetzeshüter unsichtbar und zelebriert seinen einsamen Beruf wie eine Religion. Das geordnete Killer-Leben wird durch ein Mädchen aus der Nachbarschaft durcheinandergewirbelt, dessen Familie vom drogendealenden Polizeischurken Gary Oldman ausgelöscht wird. Durch einen Zufall gerettet, flüchtet sich die 12jährige Mathilda in die Arme Leons und bittet ihn, sie zum Killer auszubilden.

Ein prickelnd spannender, atmosphärisch dichter Thriller, der Hollywood-Action mit französischer Lebensart ausgezeichnet kombiniert. *je*

The Professional, NTSC, 1 Laserdisc, CLV, Widescreen (2,35 zu 1), Dolby Surround, 110 Minuten, 50 US-Dollar

VIDEO-CD

Star Trek 1



Der Enterprise-Erstling hat deutlich Staub angesetzt: Wirken die Darsteller noch erfreulich jugendlich und agil, zieht sich die Story unglaublich langatmig hin. Kirk & Co stellen sich einer übermächtigen Intelligenz, die Erdkurs hält. Dabei gerät der eigenwillige Captain mit seinem degradierten Vorgänger aneinander, Spock empfängt telepathische Signale und die Menschheit wird mit ihrer Vergangenheit konfrontiert: Nur für Fans.

Star Trek – Der Film, PAL, zwei Video-CDs, ab 12 Jahren, Vollbild, Dolby Surround, 124 Minuten, ca. 40 Mark

VIDEO-CD

Star Trek 4



Im Gegensatz zur ersten Kino-Episode sind die Schauspieler zwar deutlich runzeliger, dafür sprüht der Film nur so vor Witz und Selbstironie. Leonard Nimoy übernahm die Regie und lieferte den bis dato besten Cinema-Trek ab – auch wenn's nur wenige Special-FX gibt. Auf der Suche nach Buckelwalen springt die erfahrene Crew ins zwanzigste Jahrhundert und bringt die rückständigen Zeitgenossen mächtig durcheinander.

Star Trek 4, PAL, zwei Video-CDs, ab 6 Jahren, Vollbild, Dolby Surround, 117 Minuten, ca. 40 Mark

LASERDISC

Ed Wood



Niemand hat so unglaublich schlechte Filme gedreht wie Edward Wood Jr. Mit seiner schrägen Tragik-Komödie "Ed Wood" setzte ihm "Batman"-Regisseur Tim Burton ein liebevolles Denkmal in Schwarz-Weiß. Mit dem brillanten (und Oscar-prämierten) Martin Landau als Bela Lugosi perfekt besetzt, ist "Ed Wood" eine Liebeserklärung an die B-Movies der 50er-Jahre und eine Würdigung des filmischen Schaffensdrangs von Wood. *je*

Ed Wood, NTSC, drei Seiten CLV, Widescreen (1,85 zu 1), Dolby Surround, 127 Minuten, 50 US-Dollar

REISENDE IM DATENSTROM



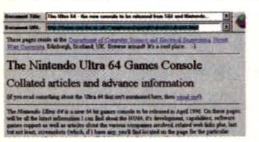


Eine kompetente Alternative zur offiziellen Homepage der 3DO-Company (kleines Bild links) ist Chuck´s private 3DO-WWW-Seite (links).
Inoffizielle WWW-Seiten sind permanente Baustellen: Auf dem großen Bild seht Ihr Ben Sos systemübergreifende "Videogame Corner", die sich auch um die kommenden Konsolen kümmert.

Who's Who im Internet-Videospieluntergrund

Das Internet als weltweiter Umschlagplatz für exklusive Nachrichten, brandheiße Gerüchte und wilde Vermutungen hält auch für technikbegeisterte Videospieler einige Bonbons bereit. Ganz klar, daß die Hersteller der neuen 32- und 64-Bit-Konsolen dem Datenreisenden Informationen über ihr jeweiliges System auf den Weg geben möchten. Weil jedoch Sony (http://www.sony.com), Sega (http://www.segaoa.com), Nintendo (http://www.nintendo.com/high/products/systems/nu64/nu64tech.html) und 3DO (http://www.3do.com) auf ihren WWW-Servern oft nur virtuelle Werbebroschüren zeigen, lohnt es sich, die kommerziellen Datenpfade zu verlassen und ein wenig durchs kybernetische Hinterland zu streifen. Über die ganze Welt verteilt gibt es WWW-Seiten, auf denen enthusiastische Privatpersonen die neuen Konsolen aus ihrer Sicht besprechen. Einer von ihnen ist Ben So in Honkong. Bens "Video Game Corner" (http://susis.ust.hk/~lok/vidgame.html) enthält Infos, News und Meinungen zu allen aktuellen Systemen. Inoffizielle Seiten wie die "Video Game Corner" blicken durchaus auch einmal über den Tellerrand ihrer Video-Konsole und laden Euch auch zu leidenschaftlichen Diskussionsrunden zwischen Videogame-Fanatikern ein. Wer an kritischen, inoffiziellen und rein subjektiven Vergleichen und Stimmen zum 32-Bit Systemwirrwarr interessiert ist, findet hier also Material in Hülle und Fülle. Außerdem kann jeder Spieler auf eine Seite zu "seinem" System zurückgreifen. Es gibt private Webpages zu Jaguar, 3DO, Playstation und Ultra 64. *mk*







Links eine private U64-Seite, daneben ein "Robotech"-Bild, das Euch auf der U64-Seite http://www.stack.urc.tue.nl/~veritech/robotech.html zum Downloaden angeboten wird.

PRIVATE WWW-SEITEN FÜR VIDEOSPIELER

HTTP://WWW.CEE.HW.AC.UK/~MAPLESON/SGISTUFF/ULTRA64/ULTRA64.HTML
SERIÖSE UND ABWÄGENDE SEITE ZU SGI UND ULTRA 64, DIE EUCH MEHR INFOS BIETET ALS AUF DER OFFIZIELLE NINTENDO-SERVER

HTTP://WWW.OHIOU.EDU/~MCGINLEY/GRAPHICS.HTML
CHUCK´S SEHR KOMPETENTE UND GRAFISCH ANSPRECHENDE 3DO-SEITE, BESSER ALS DIE OFFIZIELLE WWW-PAGE DER 3DO-COMPANY

HTTP://WWW.CRIS.COM/~GINSBURG
INFORMATIVE, TEXTLASTIGE & WEGEN DES NÜCHTERNEN INTERFACE AUCH FÜR ANWENDER MIT EINEM LANGSAMEN MODEM SCHNELL ZUGÄNGLICHE 3DO-SEITE

HTTP://WWW.WEBCOM.COM/~CLONG/RANDOM/3DO.HTML
RECHT WILLKÜRLICHE UND SUBJEKTIVE ZUSAMMENSTELLUNG VON INFOS UND CHEATS RUND UMS 3DO

HTTP://WWW.ALGONET.SE/~JLAGER/PSX.HTML
SERIÖSERE PLAYSTATION-PRIVATSEITE, VIEL INFORMATIONEN, SORGFÄLTIG ZUSAMMENGESTELLT.

HTTP://BERT.CS.BYU.EDU/~NILS/PSX.HTML
SUPER-AKTUELLE GERÜCHTEKÜCHE, NICHT IMMER TODERNST, VIELE SYSTEME WERDEN HIER TEILWEISE BÖSE VERÄPPELT.

HTTP://WWW.BUCKNELL.EDU:80/~SVENSSON/
EINE DER SELTENEN SEITEN, DIE SICH AUSSCHLIESSLICH UM DEN ATARI JAGUAR KÜMMERT.

HTTP://SUSIS.UST.HK/~LOK/VIDGAME.HTML
BEN SOS SYSTEMÜBERGREIFENDE VIDEOSPIELINFORMATIONEN ZU ALLEN GEGENWÄRTIGEN UND KOMMENDEN SPIELSYSTEMEN.

VON DEN SOCKEN

Viele MAN!CAs benutzen einen Windows-PC, um im Internet zu surfen. Die Programmierschnittstelle, die hierbei benutzt wird, heißt "WinSock". Die beiden folgenden WWW-Seiten halten Euch über die jeweils aktuellen Updates der benutzten Programme auf dem Laufenden und decken den Internet-Neuling mit einem ersten Satz Clients ein: "Strout's Consummate Winsock Apps List" (CWSApps List) war der erste Dienst dieser Art. Unter der URL http://uts.cc.utexas.edu/~neuroses/cwsa.html sollte man einfach jeden Tag nach Neuigkeiten schauen. "The Ultimate Collection of Winsock Compilant Software" (TUCOWS) bietet keine ausführlichen Besprechungen der Programme, unterhält aber einen eigenen FTP-Server. Das ist nützlich, wenn die etablierten Server mal wieder überlastet sind. (http://gfecnet.gmi.edu/Software/index.html).
Falls Probleme mit den Programmen auftauchen, kann man sich oft an die Autoren selbst wenden, oder man postet in die News-Gruppe alt.winsock. Dort findet sich immer jemand, der Euch gerne weiterhilft. So macht das Internet von Anfang an Spaß.

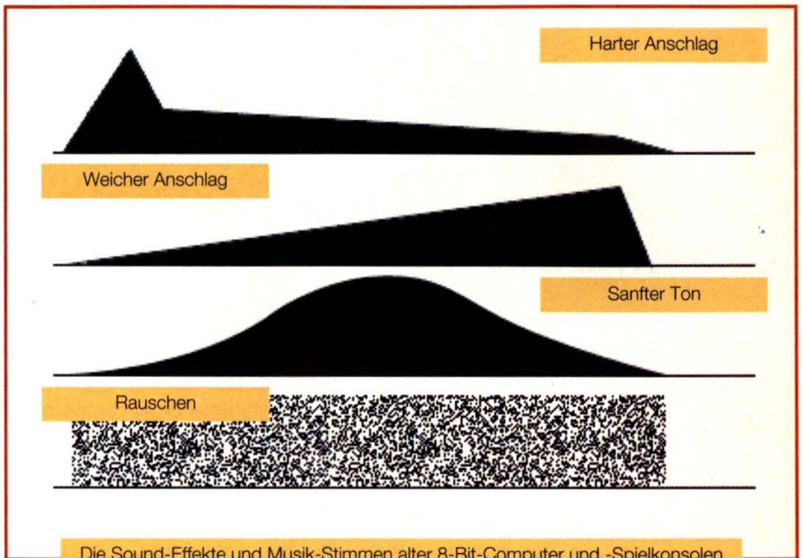
KNOW HOW!

HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME, DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH • REDAKTION MAN!AC • WALLBERGSTR. 10 • 86415 MERING

Sound-Historie

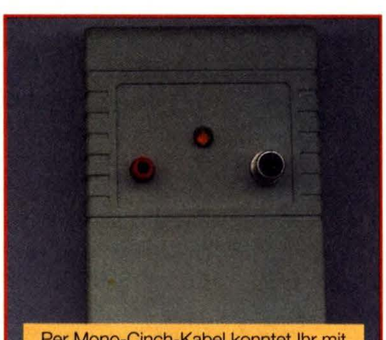
Bei der analogen Tonerzeugung setzt der Programmierer nur die Spitze und die Steigung oder Wellenform fest, während eine digitale Aufnahme je nach Sample-Frequenz den Sound in Tausende von lauten und leisen Knackern zerstückelt und einstuft. Da die Knacker mit Zahlen bzw. in Bits erfaßt werden, kann der Ton mit hoher Frequenz genau nachgeahmt und ohne Qualitätsverlust vervielfältigt werden.

Kann sich jemand an die Zeit erinnern, als die Computer noch stumm waren? Doch schon lange vor dem ersten Soundchip gab es findige Programmierer, die sich für künstliche Töne interessierten und sogar dem Computer-Großvater "Sinclair ZX-81" Geräusche entlockten: Sie entdeckten, daß der kleine Schwarz-Weiß-Computer (0,7 KByte RAM) ein trockenes Knacken von sich gab, wenn man den Bildschirm per Software ein- und ausschaltete. Anfang der 80er Jahre kam jemand auf die Idee, den Rechner so schnell knacken zu lassen, bis aus dem kurzen Laut ein Surren und Summen wurde. Je nach "Knack-Frequenz" entstand ein hoher oder tiefer Ton. Verschiedene Frequenzen aneinandergereiht ergaben schließlich eine einstimmige Melodie. Leider beanspruchte die minimalistische Musik die gesamte Rechenleistung – auf dem Bildschirm waren nur noch wirre Blitze zu sehen. Die Programmierer des C-64 hatten es drei bis vier Jahre später schon einfacher, da sie sich an den internen Soundchip "SID" wenden konnten, der drei analoge Kanäle unterstützte und mit geschickten Programmier-Kniffen auch vier hervorzauberte: Vier verschiedene Ton-Kurven konnten beliebig editiert und mit Filtern bearbeitet werden, um den Spieler mit Hintergrund-Musik und Sound-Effekten zu verwöhnen (Bild oben rechts).



Die Sound-Effekte und Musik-Stimmen alter 8-Bit-Computer und -Spielkonsolen bestanden grundsätzlich aus vier verschiedenen Kurven.

Mittels des "Daisy"-Zubehörs war es dem Hobby-Musiker aber auch möglich, Sprache und Sound zu digitalisieren, also analoge Töne in Bits umzuwandeln. Das Zusatzmodul wurde in den Erweiterungsport des C-64 gestöpselt und per Cinch-Kabel mit der Stereo-Anlage oder einem Mikrophon verbunden. Diese Funktion brachte freilich nur eine kratzige Imitation des Orginals hervor: Ähnlich der Knack-Melodie des ZX-81 wurden die eingelesenen Daten mit bis zu 22 KHz wiedergegeben. Dabei benötigten ca. drei Sekunden bei höchster Qualität schon den gesamten Speicher des Home-Computers. Heutzutage sind die Speicher gewachsen und die Computer schneller: Mit einem PC und einer 16-Bit-Soundkarte könnt Ihr schon ganze Musikstücke in orginalgetreuer Qualität auf Eure Festplatte einlesen und zum Beispiel für Eure Windows-Oberfläche als Sound-Hinterlegung oder akustische Fehlermeldung benutzen. Betrachtet Ihr Eure Aufnahmen im Sound-Studio, erblickt Ihr eine Linie, die bei Lauten nach oben und unten ausschlägt und bei absoluter Stille gerade verläuft (Bild unten). Während Ihr zu NES-Zeiten noch programmierten Sound-Effekten lauschen durftet, sind in den meisten Spielen heute die Schuß- und Schlag-Geräusche von speziellen Sound-CDs oder aus eigenen Aufnahmen gesampelt und mit Editoren und Filtern nachbearbeitet. Damit Ihr nicht jedesmal den gleichen Kampfschrei hört, wird das sogenannte "Sample" mal schneller und mal langsamer gespielt und so in seiner Höhe und Länge verändert. Das Prinzip hat sich jedoch seit dem ersten Knackser nicht geändert. *oe*



Per Mono-Cinch-Kabel konntet Ihr mit einem C-64 und der Erweiterung "Daisy" erstmals daheim Sound digitalisieren.



Das digitalisierte Wort "MAN!AC": Die beiden großen Ausschläge sind der laute Vokal "A".

LAST RESORT

500 MARK KÖNNT IHR EUCH VERDIENEN, WENN WIR EUREN CHEAT ZUM „TIP DES MONATS" WÄHLEN.
WER MITMACHEN WILL, SCHICKT UNS SEINE TRICKS (BITTE NICHT WOANDERS ABSCHREIBEN) ZUSAMMEN MIT SEINER BANKVERBINDUNG. WER ETWAS ZEICHNEN MÖCHTE, BENUTZT DAFÜR BITTE NUR WEISSES PAPIER. BITTE BEACHTET, DASS UNS KNACKIGE KURZTIPS & PASSCODES LIEBER SIND ALS ROMANSTARKE KOMPLETTLÖSUNGEN! UNSERE ADRESSE LAUTET:
CYBERMEDIA VERLAGS GMBH - MAN!AC - „TIPS & TRICKS"
WALLBERGSTR. 10 - 86415 MERING

FLINTSTONES

SN

Spielerisch ein Langweiler, trotzdem gerade bei jungen "Flintstones"-Fans beliebt. Für alle Feuersteine haben wir die Paßwörter ausgeknobelt...

Bam-Bam Makes Small Rocks
Cliff Hides Hot Juice
Betty Picks Blue Ribs
Orang-Utan Draws Hairy Fruit
Hoagie Takes Told Trees

PAC IN TIME

SN

Heut' gibt's Paßwörter en masse. Auch zu Pac-Mans bislang besten Jump'n'Run-Abenteuer haben wir die Codes ausgetüftelt.

Forest	C V F T Z
Palace	T R Q C Z
Village	S T F V F
Castle	B L B J N
The End	D F L T Q

POWER DRIVE

SN

Unermüdlich haben sich einighe Leser bei "Power Drive" ein um die andere Strecke vorgefahren. Hier ihre Paß-Codes

Runde 2	JVSM-W9V0Z7N7SGQ
Runde 3	YRJ26-JWBYJ0XGJB
Runde 4	CFSXL7JKZZMV4BKL
Runde 5	C2S4W2CXH6GW0BDF
Runde 6	0DJ9P8LV4J-7PZK7
Runde 7	5R114BN4XCN7GQGM
Runde 8	9Q1168LVYH9KB7G4
Runde 9	6018G6TC4-00NQDS



BURNING SOLDIER

3DO

Schaltet ins Options-Menü und drückt auf dem zweiten Joypad gleichzeitig die Tasten L, R, C, X und ▶ ein. Daraufhin erscheint das Debug-Menü, in dem Ihr verschiedene Optionen umstellen könnt.

RADICAL REX

MD

Peter Schmelch aus Castrop-Rauxel hat uns über die versteckte Levelanwahl informiert. Drückt im Titelbild auf dem zweiten Joypad A, C, ▼, ▶, ▲, B. Dieser Levelanwahl-Cheat funktioniert auch auf dem Mega-CD.

GUNNERS HEAVEN

Kleine Korrektur unseres Cheats in der letzten MAN!AC: In den "Secret Mode" gelangt Ihr, wenn Ihr im Titelbild (dort wo "Push Start" steht) alle vier L/R-Tasten gleichzeitig gedrückt haltet und SELECT betätigt. Jetzt erst erscheint "Secret Mode: AA". Mit dem Steuerkreuz verändert Ihr die erste Ziffer, per Knopfdruck die zweite. Welche Kombinationen funktionieren, lest Ihr bitte in der letzten MAN!AC nach. Die Korrektur erhielten wir von Michael Harich.

JUDGE DREDD

Andreas Lotz aus Kriftel gehört zu den ersten, die sich Acclaims Filmumsetzung "Judge Dredd" gesichert haben. Er kennt vier Paßwörter...

Aspen-Gefängnis	QBGB
Suche nach Rico	FCWZ
Geiselnahme mit RK4	DXHG
An Bord der Justice 1	YGRZ

WARLOCK

Für die tapferen "Warlock"-Krieger unter Euch haben wir uns durch das komplette Abenteuer geschlagen und die Paßcodes aufgeschrieben...

The Garden	GRKKL
The Castle 1	SHPJL
The Castle 2	CDJHL
The Castle 3	BRSHT
The Castle 4	HBLST
Realm of Damnd	THKTH
Realm of Damnd 2	LHBHL
Realm of Damnd 3	DGGBH

PANIC!

Wenn Ihr jeden einzelnen der 120 Spielstufen anwählen wollt, drückt Ihr im Titelbild →, →, ↓, ↑, ←, →, ↑, ↑, ←, ↓. Der letzte Level ist übrigens der Abspann.

→ → ↓ ↑ ← → ↑ ↑ ← ↓



CHAOS IN WINDY CITY

Die machen's uns aber einfach: Den Designern von Michael Jordans Spiel fiel nichts Besseres ein, als "99999999999" als ultimatives Paßwort (93 Leben) einzubauen.

STARBLADE

Ärgernis Nummer 1: Alle Versionen von "Starblade" haben kein Dauerfeuer. Abhilfe schafft der Cheat von Michael Harich aus Rehau. Gebt einfach ↑, ↑, ↓, ↓, ●, ▲, ■ ein. Ärgernis Nummer 2 ist der hohe Schwierigkeitsgrad gegen Ende der Raumschlacht. Um unendlich viele Continues zu erhalten, gebt Ihr im Titelbild ↑, →, ↓, ← ein und drückt dreimal die X-Taste. Hat's funktioniert, ertönt ein lauter Knall.

↑ ↑ ↓ ↓ ● ▲ ■
↑ → ↓ ← X X X

TOTAL ECLPISE

Freiflugmodus oder 99 Raumschiffe gefällig? Damit die beiden Cheats funktionieren, müßt Ihr aber erstmal in den "Totenkopf"-Modus vordringen. Te-Yun Ries aus München weiß, wie's funktioniert: Pausiert das Spiel und geht ins Options-Menü. Wählt "Play Game" an und drückt die Buttons B, A, C, A, B, A. Jetzt haltet Ihr L und R gedrückt und betätigt zum Abschluß zweimal X. Jetzt erscheint ein kleiner Totenkopf. Den Freiflugmodus wählt Ihr an, indem Ihr nun L, A, B, L, A, B, X, X und X drückt. Jetzt könnt Ihr in einem Endlos-Level frei herumfliegen. 99 Schiffe bekommt, wer im Totenkopfbildschirm P drückt, und dann A, A, B, B, C, C, L, L, R und R betätigt. Ertönt ein Soundeffekt, drückt Ihr nochmal P.

B A C A B A, L + R, X
L A B L A B X X X
A A B B C C L L R R

LOONEY TUNES BASKETBALL

Es kann nur einen geben, findet zumindest der Spielechef des Bodenseegymnasiums, Freak, und hat uns seine Tricks zum Looney-Tunes-Spiel geschickt, die Ihr während des Spiels eingebt.

Trans. to Sylvester	L L L X
Trans. to While	L L X
Trans. to Bugs	X L X L
Trans. to Daffy	→ → ↓ X
Super-Boost	L L L Y X
Trust Me	Y X Y X Y X
Gimme the Ball	L X L X
X-Ray Vision	← ← ← ← X
Invinsibility	X X X L
Mayhem	B B B B B X
Short Bomb Fuse	↓ ↓ X
Earthquake	↑ ↑ L

JUNGLE STRIKE

Martin Osterberg aus Koblenz erleichtert Euch das Durchspielen von "Jungle Strike", indem er Euch die Missions-Codes mit auf den Weg gibt...

Operation 2	HP9X8F8V80M#
Operation 3	6PL9R#8400M#
Operation 4	HRVWX#8620K#
Operation 5	#PQ9D68YF0R#
Operation 6	WQ7T5P40R0MT
Operation 7	RQ40MP4YP0LT
Operation 8	WQW7Y#63T0L#
Operation 9	4QW6G22Z#0S#
Endsequenz	6QCY7P9180M#

DAYTONA USA

Stephan Steinbacher aus Rohrdorf weiß, wie Ihr im Auswahlmenü neben einer Menge neuer Wagen auch zwei Pferde anwählen könnt. Er hat uns geschrieben, daß Ihr im Titelbildschirm die Kombination A, B, X, Z hintereinander, dann links-oben gedrückt halten und START betätigen müßt.

A B X Z ↖ + START

funktioniert nicht!

FATAL FURY

Einige Cheats zu Takaras Neo-Geo-Umsetzung haben wir Euch zwar schon verraten, drei fehlen noch: Wenn Ihr verloren habt und zwischen "Continue" und "Game Over" wählen könnt, haltet Ihr A, B und C gedrückt und drückt nach ▲, um ein Continue zu bekommen. Jeder weitere Druck nach ▲ beschert Euch ein Continue. Um unendlich Zeit zu bekommen, geht Ihr in den Options-Mode und stellt den Cursor auf "Time". Haltet solange A und ◀ gedrückt bis die Zeit auf "00" steht. Wenn Ihr Euch durch 99.999 Runden schlagen wollt, geht Ihr wieder ins Option-Menü und wählt "Point" an. Haltet B und ◀ gedrückt, bis die Zahl "0" erscheint.

SUNSET RIDERS

Jörg Gronowski aus Bochum hat uns verraten, wie Ihr 99 Credits kassiert: Geht ins Options-Menü und hört Euch alle Soundeffekte von 0 bis E an.

ALIEN 3

Wenn Ihr die einzelnen Spielstufen überspringen wollt, gebt Ihr im Options-Menü auf dem zweiten Joypad die Tastenkombination C, ▲, ▶, ▼, ◀, A, ▶, ▼ ein. Startet das Spiel und pausiert es anschließend. Gebt nun auf dem ersten Joypad C, A, B und START ein.

2. Pad: C ▲ ▶ ▼ ◀ A ▶ ▼
1. Pad: C A B START

NBA LIVE '95

Etliche Leser haben uns einen witzigen Cheat für die 95er-Edition von "NBA Live" verraten. Scheinbar planen die Designer auch ein Golf-Spiel, das sie als Demo im NBA-Modul integriert haben. Um die (spielbare) Demo aufzurufen, wählt Ihr im "Exhibition Mode" zwei beliebige Mannschaften aus. Drückt im Player-Select-Screen nach ▲; sobald der Schriftzug "Start New" erscheint, betätigt Ihr START. Die Paßwort-Eingabe erscheint. Gebt jetzt "REFLOG" ein und drückt erneut START.

"REFLOG"



SPIDER-MAN

Bei Spidys Animated-Series-Abenteuern könnt Ihr eine von fünf Spielstufen anwählen. Dazu drückt Ihr, sobald Spider-Man im Titelbild auf dem Podest sitzt die Buttons Y, A, X, B, A, ▶, ◀. Im Bild oben seht Ihr übrigens den letzten Level.

Y A X B A ▶ ◀

CLAYFIGHTER 2

In MAN!AC 7/95 haben wir Euch verraten, wie Ihr die versteckten Figuren Jack und Dr. Peelgood anwählt. Mittlerweile kennen wir auch die Codes für vier weitere Figuren. Gebt sie einfach im Menü-Bildschirm ein.

Butch: L + X R A X R R
Thunder: ↙ + Y B X B B X A
Ice: B + ▲ L L L ▶
Slyck: Y + L L ▲ L ◀ R

HAGANE

Hudsons Actiontitel gehört zu den schwierigsten Spielen, die in letzter Zeit erschienen sind. Wer unendlich viele Continues kassieren will, begibt sich ins Config-Menü und hört sich die Musikstücke 9 bis 6 komplett an.

SONIC

Führt Sonic bis zum Ende des Spiels und geht dann in den "Time Attack"-Mode. Soweit Ihr hier eine Zeit unter '37"27"57 schafft, dürft Ihr im Titelbild den Level "D.A. Garden" anwählen. Schafft Ihr sogar eine Zeit unter '30"21"05, wählt Ihr mit dem Steuerkreuz ◀ eine der Bonus-Runden an. Gehört Ihr mit einer Zeit unter '25"46"12 zu den echten Profis, erscheint der "Visual Mode" im Titelbild. Dieser erlaubt es neben der Anfangsstory auch die beiden Endbilder zu sehen. Es gibt sogar einen Testbildschirm für die Animationen.

NBA JAM T.E.

Gut Ding will Weile haben: In der MAN!AC 6/95 haben wir Euch einen kleinen Teil von Codes verraten, mit denen Ihr versteckte Spieler anwählt. Adem Alcan aus Augsburg ist auch den anderen auf die Schliche gekommen. Die Codes funktionieren auch auf dem Mega Drive, wenn Ihr statt Y auf Button C drückt.

Chow Chow		
"A" + A	"M" + A + START	"X" + Y + START
Weasel		
"R" + B + START	"A" + A + START	"Y" + A
Air Dog		
"A" + Y + START	"I" + A	"R" + B + START
Kid Silk		
"K" + A	"S" + B + START	"K" + Y + START
Scooter Pie		
"H" + A + START	"T" + A	"P" + Y + START
Moosekat		
"M" + B + START	"P" + Y + START	"F" + A
Moon		
"J" + A	"A" + A + START	"Y" + B + START
Kirby		
"C" + B + START	"K" + A	" " + Y + START
Falcus		
"J" + A + START	"F" + A	" " + Y + START
Revitt		
"R" + A	"J" + A + START	"R" + Y + START
Divita		
"S" + A + START	"A" + Y + START	"L" + A
Goskie		
"T" + B + START	"W" + A	"G" + A + START
Benny		
"B" + B + START	"N" + A	"Y" + Y + START
Hugo		
"H" + A	"G" + Y + START	"O" + A + START
Crunch		
"C" + A + START	"R" + B + START	"N" + A
Gorilla		
"G" + A	"O" + B + START	"R" + B + START
Weitere Geheim-Charaktere		
"C" + A + START	"I" + A	"C" + B + START
"H" + A + START	"V" + A	"Y" + B + START
"W" + Y + START	"I" + B + START	"L" + A

Weitere Codes für TONIGHTS MATCHUP:

Flinke Hände:	◀ ◀ ◀ ◀ A ▶
Maximale Kraft:	▶ ▶ ◀ ▶ B B ▶
Power Up Offense:	A B ▲ A B ▲ ▼
Power Up 3 Punkt:	▲ ▼ ◀ ▶ ◀ ▼ ▲
Power Block	▼ ▶ A B A ▶ ▼
1 Block, 2 Down	▲ ▲ ▲ ▲ ◀ ◀ ◀ ◀ A
Teleport Pass	▲ ▶ ▶ ◀ A ▼ ◀ ◀ ▶
Hohe Würfe	▲ ▼ ▲ ▼ ▶ ▲ A A A



NEXT TIME 10 95

MAN!AC NO. 10 ERSCHEINT AM 13.9.95

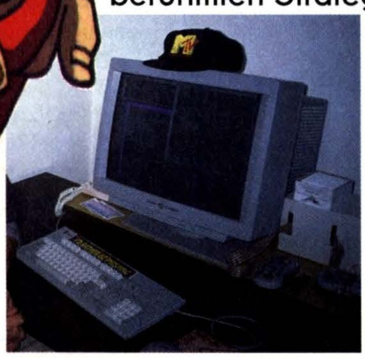
Judgment Day: NG-Hardware-Test

Die abschließende Folge unseres Next-Generation-Reports redet Klartext: Welche Konsole ist für welchen Spielertyp geeignet, läßt sich die 32-Bit-Hardware für künftige Einsätze aufrüsten oder kauft Ihr Euch mit der Next Generation eine technische Totgeburt? Playstation, Saturn, 3DO, 32X und Jaguar stellen sich dem Gericht.

Langschwert & Kulleraugen

Neue Jagdgründe für Fantasy-Schläger: Neben dem Test der US-Version von "Lunar 2" und dem Saturn-Scharmützel "Riglord Saga" findet Ihr ein Special über "Longraiser 2" und eine Vorstellung der Super-Nintendo-Fassung dieses berühmten Strategie-Epos.





Schule der Spieldesigner

Ultra-64- und Playstation-Programmierer arbeiten auf Workstations von SGI. Kümmert sich das neue Silicon-Graphics-Ausbildungszentrum auch um die Belange der wachsenden Spieleindustrie? MAN!AC drückt die Schulbank.

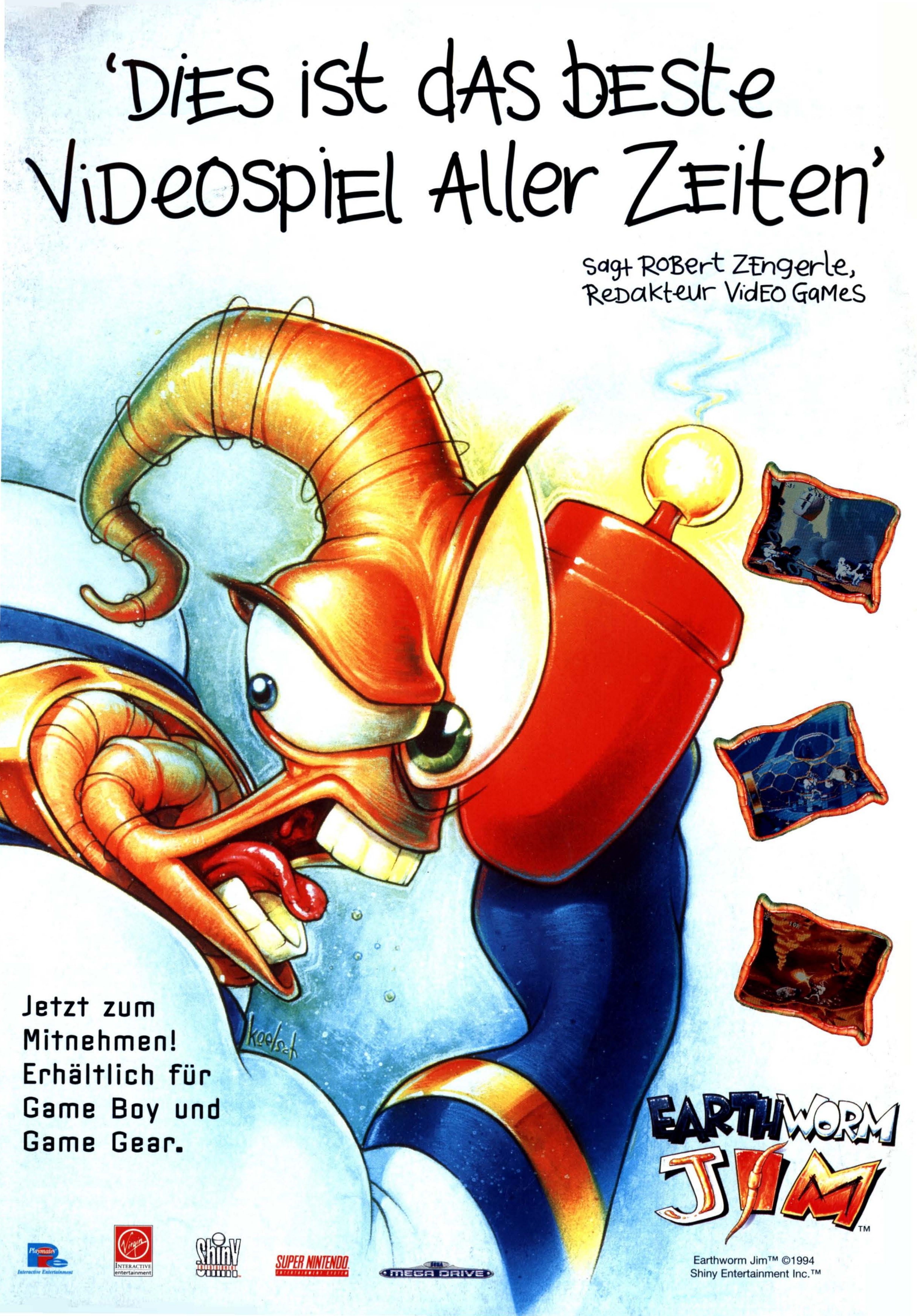
Playstation-Premiere

Jetzt geht's los: Anläßlich der offiziellen Playstation-Einführung besprechen wir alle PAL-Titel, testen die ersten Psygnosis-Highlights (u.a. "Wipe-Out") und erwarten sehnsüchtig das Sony-Shoot'em-Up "Philosoma".



BIG MOUTH

Das Oldie-Revival geht weiter: In Japan erscheint in diesen Tagen "Mr. Do" fürs Super Nintendo. Erstaunlicherweise soll auch eine aufgepeppte Fassung fürs Neo-Geo ausgeliefert werden – als 0,2 MBit-Shock? * Neben "Final Fantasy 7", das exklusiv für das Ultra 64 entwickelt wird, (es aber nach neuesten Gerüchten nicht mehr zum Ultra-64-Start schafft), hat Square noch ein heißes Eisen für 1997 im Feuer – ein Rollenspiel mit Super Mario in der Hauptrolle! Leider weiß noch kein Mensch, ob es für das U64 oder das SNES erscheinen soll. Sicher ist jedoch ein anderes neues Ultra-64-Projekt: Ein Baseball, entwickelt von Rare in England.**


'Dies ist das beste Videospiel aller Zeiten'
sagt Robert Zengerle, Redakteur Video Games
Jetzt zum Mitnehmen! Erhältlich für Game Boy und Game Gear.
EARTHWORM JIM™
Earthworm Jim™ ©1994 Shiny Entertainment Inc.™
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE